

Harri Hurstia aika moni nimittää tietokoneneroksi. Tämä maine sai alkunsa siitä, kun poika voitti television Tupla tai kuittitietokilpailun pääpalkinnon tiedoillaan Basic-ohjelmointikielestä. Monet aikuiset pitävät tietokoneasioita vaikeina ja pelottavinaakin. Heitä ihmetytti se, että joku lapsi voi niin hyvin tuntea niitä.

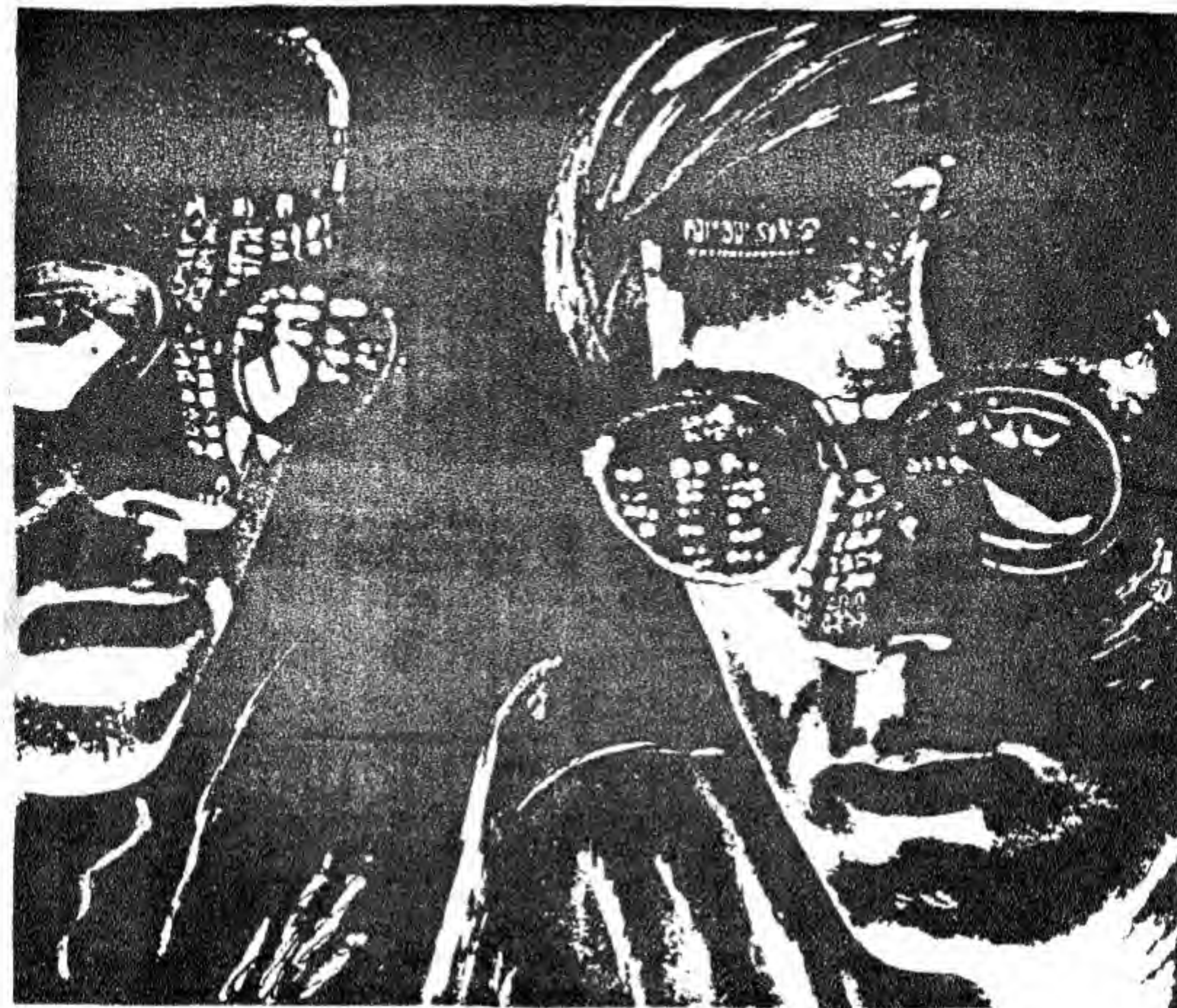


KYSYMYKSENI HARRI HURSTILLE:



MYVVÄ VALLANKUMOUKSELLINEN TOSI

MICROPOST



NUMERO 8 MK

ISSN 0359-9086

4.3.1985

Mikromaakareiden julkaisusarja on edennyt kahdeksanteen osaansa. Mikropostin toimittaminen on edelleen kriisialtista puuhaa. Pieni, vaki-
tuinen "toimittajakaartimme rönsyilee sinne tänne ja materiaalia tippuu sattumanvaraisesti. Lehden tekemistä vie eteenpäin halu lunastaa esitetyt lupaukset ja tieto siitä, että joku vielä haluaa leh-
teämme lukeakin.

On vuosikokouksen ja jäsenmaksujen aika, on aika punnita menneitä ja suunnitella valoisampaa tulevaisuutta. Mikropostin tulevaisuus on eniten lukijoiden varassa. Olemme tehneet parhaamme ja pian saamme palautetta maksettujen ja maksamat-
tomien jäsenmaksujen muodossa. Kiitos kulunees-
ta vuodesta ja tervetuloa v. vuosikokoukseen!

SUOMEN MIKROMAAKARIT ry:n Vuosikouso pidetään 24.3.-85
kello 14.30 alkaen puheenjohtajan luona Tampereella.
Osoite on Vakosuonkatu 7. Bussi numero 11 Ryydynpoh-
jaan lähtee Keskustorilta klo. 13.48. Mahdollisesta
kuljetuksesta kokouspaikalle voi neuvotella Peten
(931/444002), tai Reiman (931/461485) kanssa sunnuntai-
aamuna.

ESITYSLISTALLA:

-Sääntömuutokset.

-Mikropostin toimittaminen, kokoustilojen puute
ja muut ajankohtaiset asiat.

KARTTA

← KESKUSTA



MICROPOST

tässä numerossa

Tietokone sisustuk- sellisena elementtinä.	4	Run special issue...	18
Omat merkit.....	5	Fighting fantasy....	19
C-64 adventure games.	6	Sananen C-16:sta....	20
The last starfighter.	7	Koneen henki.....	21
Grafiikka/C-64.....	8	1541 kerralla	
Automaatit.....	9	kuntoon.....	22
Vic -forth.....	10	Amstrad.....	23
Peliesittelyjä/C-64..	11	Ohjelmointikilpailu.	24
Pehmomes(sarjakuva).	12	Vähemmistöpalsta....	25
Vikaa!!!.....	14	Kolmas runo (sarjak.)	26
Floppy magazine.....	16		
Adventure.....	17		

Tekijät: Tuukka Kalliokoski, Juha Tuominen, Riit-
ta Uusitalo, Juha-Petri Kärnä, Pekka Ritamäki,
Petri Juntunen, Timo Pietilä, Reima Mäkinen, Pet-
ri Tuomola

- numero 8
- julkaisija: Suomen Mikromaakarit ry
- irtonumerohinta 8 mk (sisältää postikulut)
- ISSN 0359-9086
- painos 100 kpl

Osoite: Petri Tuomola
Simolankatu 7 G 2
33250 Tampere

Mikropostin toimittajat vastaavat itse esit-
tämistään mielipiteistä, jotka eivät välttä-
mättä edusta Suomen Mikromaakareiden viral-
lista kantaa

TIETOKONE SISUSTUKSELLISENÄ KROILLIJAT! ELEMENTTINÄ

Minun piti kirjoittaa laaja artikkelisarja yllä olevasta aiheesta. Koska Micropost ei ole mikätähansa hanttalehti, ei sitä kirjoitusta olisi kumminkaan julkaistu.

MSX:ää odotettiin koko viimevuosi, ja nyt kun klooneja alkaa tulla Suomeen, on koko standardi jo hieman vanhentunut. Toimittajakunnastamme ei kukaan ole liiemmälti innostunut Japanilaisten hankkeesta, joten aiheetta ei luultavasti lähiaikoina tämän enempää käsitellä.

Muita mattimyöhäisiä ovat Sinclairin QL, jota ei vielä näy Suomessa, ja Elan Enterprise jonka massatuotanto alkoi Englannissa myöhästyen yli vuodella luvutusta.

Viimevuonna nuytiin älyttömästi kotimikroja. Kauppiat osasivat varautua jouluryntäykseen. Jotkut olivat hankkineet koneita niin reilusti hyllyilleen, että niitä jäi vielä Tammikulle myytäväksi 50prosentin alennuksella. 64:n hinnat laskivat mukavasti ja koneesta tuli vuoden -84 megahitti. Ihan kaikki eivät ole 64:n tyytyväisiä, mutta eihän sellaista olekaan mikä kaikkia miellyttäisi.

Bitti rynni lehtimarkkinoille ja tänävuonna se alkaa ilmestyä kerran kuukaudessa. Bittiä huomattavasti kiinnostavampi lehti on Printti. Voimaannuttaa olettaa, että Printti on suunnattu tietokoneharrastuksessa kappaleen matkaa edenneille, kun taas Bitti kosiskelee lähinnä vasta-alkajia. Printin toimittajat ovat nähdäkseni innostuneempia ja uteliaampia artikkeliansa aiheista kuin Bitin vastaavat.

DATAFOYTA

295,-

raj. erä

Myydään Pienois-tietokoneita ja tarvikkeita

TARJOUSKOKO ETOISTUI...
KOTIMIKROT ovh -50 %: Vic
Mari, Canon, Panasonic...
Mu-906.

PRINTTI

Toivon, ettei Printti kuitenkaan valloita sydämeäsi sitä soppea, jossa Micropost on majoittunut. Meidän kohtalomme on jatkaa karvaisena (kal-liina) pienlehtenä, eikä fuusioitua Printtiin, niinkuin kävi Helsingin seudun Vic-kerhon- ja Spectrvideo-klubin lehdille.

OMAT MERKIT

Spectrumin ja monien muidenkin koneiden omistajat voivat kätevästi tehdä omia merkkejä antamalla DATAt binäärimuodossa. Vicin ja 64:n omistajat ovat taas tottuneet kääntämään bittijonot kymmenjärjestelmän luvuiksi. Jos omia merkkejä tarvitaan paljon, on datojen laskeminen ja syöttäminen koneelle työlästä. Seuraavan ohjelman avulla on merkkien tekeminen helppoa kuin kävelely.

Esimerkkihjelmassa on merkin jokainen rivi omana DATAauseenaan ja voimme hahmottaa merkin suoraa listauksesta. Vaivan ja muistin säästämiseksi voi jokaisen merkin bittijonot laittaa yhteen data lauseeseen pilkulla toisistaan erotettuna.

Nyt siellä joku tietysti ajattelee, että tähän vie älyttömästi muistia. Se on ihan totta. Merkkien määrittely haukkaa nyt 60prosenttia enemmän luku muistia kuin mihin on totuttu.

Entä jos tarvitsemme vastakkaisiin suuntiin liikkuvia hahmoja, merkkien peilikuvia? Rakennamme tietysti ohjelman niin, että voimme käyttää samoja dataja uudelleen. Tällöin ainoastaan 4 rivin silmukka muutetaan muotoon FORB=8TO1STEP-1... Nyt muistin hävikki on enää noin 15 prosenttia verattuna vanhaan konstiin. Moniväri peilikuvamerkit saa otamalla rivin 3 käyttöön.

Pokeaminen paikkoihin 52 ja 56 varmistaa, etteivät omat merkit ja merkkijonot mene päällekkäin. C on merkkien alkuosoite ja sitä muutettaessa täytyy myös riviä 7 muuttaa. Ohjelma käy 64:lle kun C ja rivi 7 muutetaan.

```
1 C=7168
2 READA$:L=128:A=0:IFA$="2"THEN7
3 REM MULTIVARI PEILIKUVAKSI B$="":FORB=7TO1STEP-2
  :C$=MID$(A$,B,2):B$=B$+C$:NEXT:A$=B$
4 FORB=1TO8:B$=MID$(A$,B,1)
5 IFB$="1"THENA=A+L
6 L=L/2:NEXT:POKEC,A:C=C+1:GOTO2
7 POKE36869,255
8 PRINT"OK"
9 END
10 DATA10000000
11 DATA01000000
12 DATA00100000
13 DATA00010000
14 DATA00001000
15 DATA00000100
16 DATA00000010
17 DATA11111111
20 DATA2
```

VIC VIHJE

Pokeamalla lokeroon 204 luvun 0 saa kursorin vilkkumaan vaikka ohjelman ajon aikana. Sitä voi käyttää esim. tekstipelissä jos haluaa lukea näppäimistöltä tietoa GETillä INPUTin asemasta.

COMMODORE - 64

ADVENTURE GAMES

64 on osoittautunut mukavaksi koneeksi myös seikkailumielisille mikroharrastajille. Markkinoilla on laajat valikoimat erityyppisiä fantasia- ja seikkailupelejä.

TEKSTIADVENTURET

Vanhat kunnon tekstipelit tuskin katoavat koskaan kuvioista. Infocomin laajat seikkailudisketit osoittavat kuinka monipuolisia tavalliset seikkailupelit voivat olla. Kokeilkaa itse vaikka ZORK-sarjaa. Zorkit ovat jo pari vuotta vanhoja, mutta silti yhtä kiinnostavia kuin mikä muu seikkailu tahansa. Muita Infocomin peleillä tekstillä toteutettuja adventureja ovat mm. INFIDEL, DEADLINE, ENCHANTER, PLANETFALL, SORCECER ja STARCROSS. Hieman lyhyempiä, mutta taatusti yhtä vaikeita kuin Infocomin pelit ovat Level 9:n seikkailut SNOWBALL, COLOSSAL ADVENTURE ja DUNGEON ADVENTURE. Kaikissa kolmessa huoneita parisensataa.

GRAFIKKAA

Grafiikkaseikkailujen ehdoton legenda on THE HOBBIT, J.R.R. Tolkienin Lohikäärmevuoren pohjalta tehty adventure. Toinen klassikko on TWIN KINGDOM VALLEY, joka markkinoille tullessaan oli melkoinen ihme. Unhan siinä peräti 175 erilaista kuvaa ja osassa niistä on käytetty myös animaatiota. Ensimmäinen todellinen animaatioseikkailu ja samalla melkein roolipeli oli kuitenkin Legendan VALHALLA. Pelin jokaisella hahmolla on omat ominaisuutensa, joita pelaaja voi yrittää käyttää hyväkseen.

Vanhan konkarin Scott Adamsin vanhat seikkailut ovat tätä nykyä saatavilla grafiikalla koristeltuina. Uusinta uutta ovat kuitenkin Marvelin sarjakuvahahmojen maailmaan pohjautuvat adventuret HULK ja SPIDERMAN. Adams-tyylisestä lyhyestä ja ytimekkäästä kerronnasta tyylistä pitävälle on tarjolla myös Channel 8:n seikkailupelisarja, johon kuuluvat mm. GOLDEN BATON, CIRCUS, WIZARD OF AKYZ, PERSEUS & ANDROMEDA jne. Amerikkalaisen Sierra on-linen grafiikkaseikkailuja on saatavilla mm. THE DARK CRYSTAL, joka elokuvana saattaa joillekin olla tuttu, MISSION ASTEROIDS sekä THE BLADE OF BLACKPOLE, jonka ollen tuttu, MISSION ASTEROIDS sekä THE BLADE OF BLACKPOLE, jonka maailmassa etsiskellään kadonnutta miekkaa. Perinteisen seikkailun linjoja edustavat myös Interceptor-softwaren HERDES OF KARN ja sen jatko-osa EMPIRE OF KARN. Hienon ja viimeistellyn grafiikan perässä juoksenteleville on tarkoitettu Datamostin DALLAS QUEST, missä pelaaja joutuu paneutumaan Dallasin porukan ongelmiin. Suurta rahaa metsästäville ja hankalia pulmia helposti ratkovi on omiaan Domarkin EUREKA. Pelin ensimmäisenä ratkaisevaa odottaa vaatimaton 25 000 punnan palkkio puhtaana käteen.

ADVENTURE/ACTION

Hyvän ja pahan voimat ottavat yhteen Electronic Artsin ARCHONissa. Peli muistuttaa lähinnä pitkälle kehitettyä shakkia, jossa käydään kaksintaisteluita. Jatko-osakin on jo tekaistu; ARCHON II, ADEPT. EA:n pelejä ovat myös MURDER ON THE ZINDERNEUF, missä on ratkottavana salaperäinen murha ilmalaivassa, sekä SEVEN CITIES OF GOLD, missä taas vaatimattomasti pelaaja yrittää löytöretkillään saavuttaa uuden mantereita. Kasvikunnan hallitsevia voimia käyttävän taikurin roolin pelaaja ottaa Synapsen NECROMANCERissa, mis-



sä ei sitten pelkkään puutarhurin virkaan tyydyttäkään. Science-fiction seikkailuista innostuneille on tarjolla Anne McCaffrey'n samannimiseen novelliin perustuva DRAGONRIDERS OF PERN. Sierra on-linen ehkä tunnetuin adventu-resarja on ULTIMA. Sarja on tähän mennessä ehtinyt kolmanteen osaan, ULTIMA III EXODUS. Neljäs osa ULTIMA IV QUEST FOR THE AVATAR on sekin lähiaikoina tulossa. ULTIMAT ovat lähinnä roolipeli-luontoisia taistelu-seikkailu yhdistelmiä, joissa veltavilla maisema-alueilla käydään taisteluja pahan voimia vastaan.

JT



the last STARFIGHTER

The Last Starfighter, eli suomalaiselta nimeltään viimeinen suuri taistelija on jälleen uusi yritys käyttää tietokone grafiikkaa elokuvassa. Toisin kuin edellinen yritys (Tron), tämä elokuva osoittaa sen, että tietokoneiden avulla voidaan tehdä hyvää ja viihdyttävää elokuvaa. Lisäksi tällä kertaa grafiikan taso on aivan toista luokkaa kuin Tronissa, niin uskomattomalta kuin se kuulostaakin. Tronissa näki selvästi mitkä jaksot oltiin tehty tietokoneella, Last Starfighterissa on lähes mahdotonta varmuudella sanoa missä kulkee tavanomaisin keinoin ja nykytekniikkaa hyväksikäyttäen tehdyn raja.

Filmin tietokone jaksojen loistavaan laatuun on päästy käyttämällä Cray-supertietokonetta niiden tuottamiseen. Niinpä avaruusnäkyvät ovat aidomman näköisiä kuin yhdessäkään aikaisemmin näkemässäni elokuvassa. (Jopa aidomman näköisiä kuin NASA:n dokumentti-filmit, mutta se on asia erikseen)

Juoni tosin nytkään ei ole filmin vahvin kohta, mutta tällä kertaa juonesta sentään voi puhua. (Mitä Tronin kohdalla ei tosiaankaan voinut tehdä) Elokuva kertoo pojasta jolla melkein kaikki menee pieleen eikä hyvännäköinen tyttöystäväkään ritä lohdutukseksi. Tyttö-kaverinsa sijasta tyyppi keskittyy kuitenkin uuteen videopeliin, (enhän minä häntä fiksuksi väittänyt) jossa hän tuota pikaa tekeeikin kaikkien aikoen ennätyksen (paikkakunnan väen kohdellessa häntä yhtä älyttömästi kuin suomalaiset kultamitalivoittajaa. Seuraavana yönä paikalle ilmaantuu futuristinen auto, johon tarinaamme sankari poimitaan. Peli onkin tehty vain seulomaan sopivia lentäjiä tähtien väliseen sotaan. Enempää en juonesta kerro etten vain pilaisi keltään elokuvan mahdollisesti katsovalta yllätyksiä(?). Sen nyt sentään voin sanoa, että loppu on onnellinen. (Et olisi millään uskonut, vai?)

Filmi häipyi Tampereelta yhden viikon jälkeen, joka kyllä menee lähinnä heikon mainonnan tiliin, sillä kyllä tämä sentään tähtien sodan jatko-osat voittava elokuva on. Käy katsomassa jos jossain tulee tilaisuus! TP

Grafiikkaa

SIMON'S BASICILLA

Tässä on kaksi lyhyttä ohjelmaa CBM 64:lle + Simon's Basicille. Ensimmäinen on line-grafiikalla, data-lauseiden mukaan, piirtävä, ja toinen on näppäimistöllä ohjailtava "kynä". Ohjelmat ovat yksinkertaisia, mutta ne ovat varmasti näppäilemisen arvoisia, jos ei ennestään omista vastaavia.

Line-grafiikka-ohjelma piirtää jatkuvaa viivaa data-lauseissa annettujen pisteiden mukaan. Jos viivan haluaa katkaista ja aloittaa jostakin muusta kohtaa, täytyy uusi alkupiste antaa negatiivisina koordinaatteina. Pisteestä 0,0 ei siis voi aloittaa piirtämistä. Line-käskyn koordinaatit on kirjoitettava ensin ja lopetettava sitten antamalla arvot .1 ja .1. Sen jälkeen on kirjoitettava paint-käskyn koordinaatit, jotka myös päätetään .1, .1 (ks. rivi 140). Line-grafiikka-ohjelmassa on se etu, että kuvat säilyvät data-lauseissa.

Kynä-ohjelma toimii näppäimillä W,E,R,S,D,Z,X ja C sekä 1,2,3. Kirjainnäppäimet liikuttavat kynää, numeronäppäimet toimivat niin, että 1= piirto päälle/pois, 2= paint ja 3= copy (printerille). Ohjelman alussa on on lisäksi mahdollisuus valita joko kapea tai leveä jälki.

```
1 REM LINE-GRAFIIKKAA SIMON'S BASICILLA (C) PETRI TUOMOLA
2 REM ANNA ERLISET ALKUPISTEET NEGATIIVISINA
3 REM LOPETA LINE-DATAT .1:LLA (X1=.1/Y1=.1)
4 REM LISÄÄ PAINT-DATAT JA LOPETA .1:LLA
5 REM HALUTESSASI PALATA NORMAALINAYTTOON PAINA JOTAIN NÄPPÄINTÄ
10 HIRES 0,1
20 READX1,Y1
30 IFX1=.1THEN80
40 IFSGN(X1)=-1ORSNG(Y1)=-1THENX=-X1:Y=-Y1:GOTO20
50 LINEX,Y,X1,Y1,1
60 X=X1:Y=Y1
70 GOTO20
80 READPX,PY
90 IFPX=.1THEN120
100 PAINTPX,PY,1
110 GOTO80
120 REPEAT:GETA$:UNTILAS<"
130 NRM
140 DATA-100,-100,200,100,200,150,100,150,100,100,.1,.1,110,110,.1,.1
```

```
1 REM PIIRTO SIMON'S BASIC (C) PETRI TUOMOLA -85
2 REM 1= PIIRTO POIS/PÄALLE
3 REM 2= PAINT
4 REM OHJAUS= W,E,R,S,D,Z,X,C
10 PRINT"OHJALMA PIIRTTÄÄ KYNÄN JALKI"
20 REPEAT:GETA$:UNTILAS="1"ORAS="2"
30 L=VAL(AS)
40 X=160:Y=100
50 HIRES0,1
60 GETA$:IFAS="1"THENP=1-P
70 IFAS="2"THENPAINTX-.1,Y-.1,1
80 IFAS="3"THENCOPY
90 S=PEEK(197):IFS=18THENX=X+1
100 IFS=13THENX=X-1
110 IFS=23THENY=Y+1
120 IFS=14THENY=Y-1
130 IFS=17THENX=X+1:Y=Y-1
140 IFS=9THENX=X-1:Y=Y-1
150 IFS=20THENX=X+1:Y=Y+1
160 IFS=12THENX=X-1:Y=Y+1
170 IFX>320ORX<0ORY>200ORY<0THENX=X1:Y=Y1
180 IFL=2THEN200
190 PLOTX1,Y1,P:PLOTX,Y,1:X1=X:Y1=Y:GOTO60
200 PLOTX1,Y1,P:PLOTX1+1,Y1,P:PLOTX1,Y1+1,P:PLOTX1+1,Y1+1,P
210 PLOTX,Y,1:PLOTX+1,Y,1:PLOTX,Y+1,1:PLOTX+1,Y+1,1:X1=X:Y1=Y:GOTO60
```

AUTOMAATIT

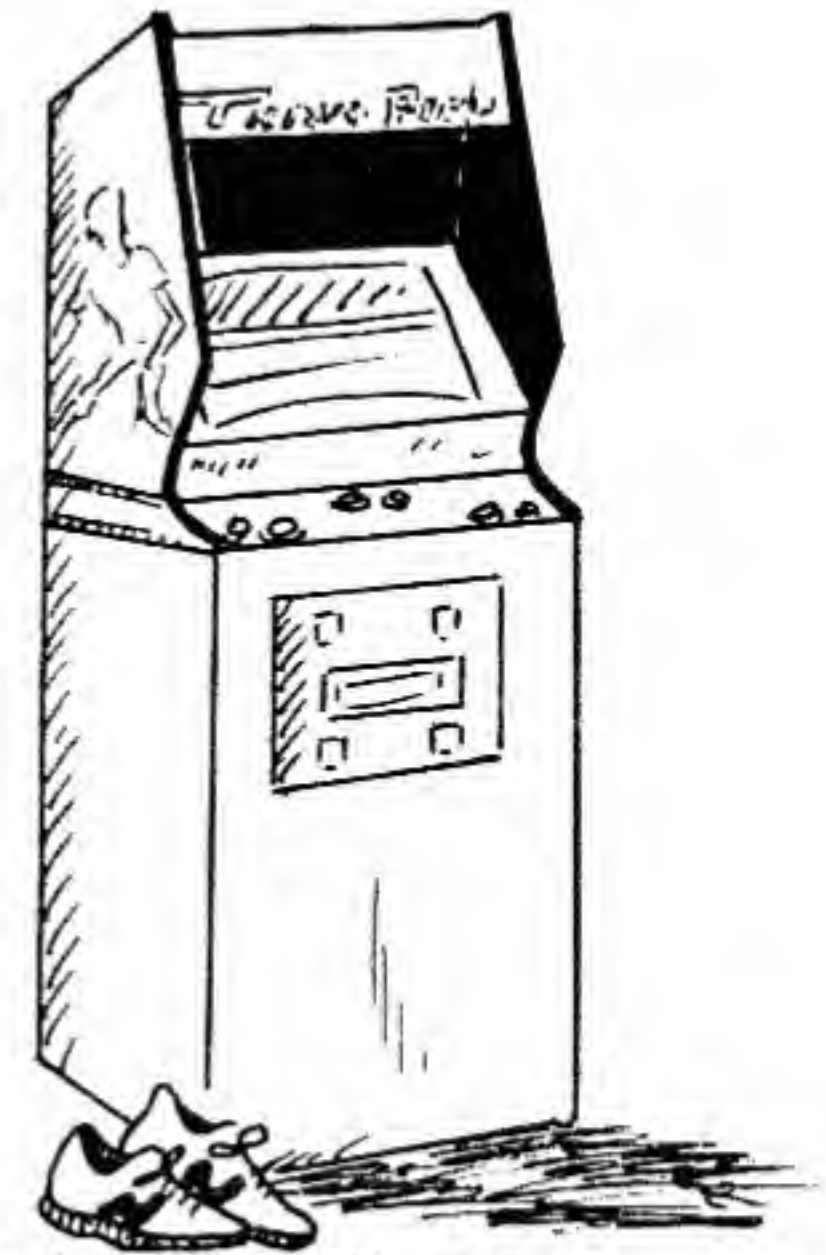
Pajatsoa pelaa suomalaisista 75 %, neulmapelaa on pelannut 42 %, nuorimmasta ikäryhmästä 75 % pelaa flippersiä, 16 % pelaa biljar - dia ja videopelaa pelaavat useimmiten nuoret miehet. Tämän tyypp - pisiä tietoja on käynyt ilmi raha-automaattiyhdistyksen toimeksi - annosta tehdyssä tilastokeskuksen tutkimuksessa viime syksynä . Näin ollen MICROPOST:kaan ei enää jää pyörittelemään peukaloitaan, vaan ryhtyy tutkimaan ajanvietautomaatteja ynnä muuta asiaankuu - luvaa.

TRACK & FIELD

Konami/Centuri:n Track & Field on kuuden lajin yleisurheilusimulointi, jossa pe - laaja parhaansa mukaan yrittää selviytyä tuloksissaan karsintarajojen yläpuolelle. Sarjakuvamaisesta grafiikastaan huolimatta Track & Field:in lajit ovat realistisen tuntuista ja mukavia pelata. Ohjel - maan kuuluu 100m, pituushyppy, keihään - heitto, 110m aidat, moukari ja korkeus - hyppy.

100 metrin pikapyräyksessä koetellaan pe - laajan sormenpäiden kestävyyttä, kun aikaa vastaan taistellaan näpyttelemällä kahta juoksunappulaa mahdollisimman nopeasti . Pituushypyssä vauhtia otetaan samoin kuin sadalla metrillä, mutta sen lisäksi vaa - ditaan hyvä ajoitus ja taitoa painaa so - piva hyppykulma. Keihäänheittoon tarvit - tava vauhti hakataan sekin nappuloista ja siinäkin ajoitus sekä heittokulma ratkai - sevat tuloksen. 110 metrin aidoissa on valtavan näpyttelyn nopeuden lisäksi hai - luttava aitojen yli loikkiminen.

Neljässä ensimmäisessä lajissa puuttuneet ja aristavat sormet saavat hieman helppo - tusta, sillä moukarin vauhdinotto tapahtuu automaattisesti vain yhdellä napinpainalluksella. Moukari on ehkä Track & Field:in vaikein laji, koska tarpeellisen vauhdin saavuttaminen ja heitto - kulman valinta ilman yliastumista tai moukarin rämähtämistä suo - javerkkoon on melkoisen hankalaa (ainakin aluksi). Viimeisenä eli kuudentena lajina on korkeushyppy. Siinäkin pelaa - jia on säälytty ja hyppyvauhti irtaa automaattisesti. Koko hom - ma on jälleen kiinni oikeasta ajoituksesta ja hyppykulmasta. Peliin sisältyy monia hauskoja yksityiskohtia ja mahdollisuus yh - destä neljään pelaajaan, joka on automaateissa (flippereitä lukuun - ottamatta) melko harvinaista. Track & Field on kahdesta markasta huolimatta hyvä ja eritoten hauska peli. JT



VIC-FORTH

Oletko kyllästynyt Basicin hitauteen ?
Entäpä konekielen vaikeuteen ?
VICin vastaus sinulle on VIC-FORTH.

VIC FORTHia myydään moduulina (455mk),
jossa on 3k tavua RAM-muistia mukana.
Pakettiin kuuluu ohjelehtinen, jossa
kerrotaan kaikki käskyt eli sanat, mutta
itse ohjelmointia siinä ei opeteta
lainkaan.

Heti aluksi on mainittava, että FORTH on
kehitetty toimimaan yhdessä levyaseman
kanssa. Tosin VIC-FORTH sisältää myös
mahdollisuuden kasettiaseman käyttöön.
Kuitenkin FORTHin idea näpistyy ainakin
omasta mielestäni tällöin pahasti.

FORTH eroaa 'totutuista' ohjelmointi-
kielistä melkoisesti.
Sen etu esim. Basiciin nähden on
ohjelman suuri suoritusnopeus (lähies
konekielen luokkaa). FORTHin käyttäjä ei
myöskään ole sidottu käyttämään kielen
valmiita käskysanoja, vaan voi
määritellä omia hyviksi havaitsemaan
rutiineja uusiksi käskysanoiksi.

FORTHin 'sielu' on ns. Pinomuisti, joka
ainakin Hewlett-Packardin laskimia
tunteville lieneekin entuudestaan tuttu.

Esim (12+8)/4 lasketaan näin:
12 8 + 4 /

Selvää vai mitä!

FORTHissa onkin lukuisia komentoja
joilla voi muuttaa pinossa olevien
lukuja paikkaa ja järjestyksiä. Esim (rot,
swap, drop, over).

Kaikissa ohjelmointikielissä on omat
hyvät ja huonot puolensa. Niin on
FORTHissakin.

Hyviä puolia:

- ohjelmien suoritus nopeaa
- omien käskyjen teko helppoa
- tilaa säästävä virtuaalimuisti
(ohjelehtisen mukaan 15 RAM on jo
lähies ylellisyyttä)

Huonoja puolia:

- ohjelmasta tulee helposti vaikea-
lukuista
- tekstieditorin joutuu lataamaan aina
levyltä (VIC-FORTH)
- matemaattiset funktiot esim. sin, log
puuttuvat (itse määriteltävä)

Seuraavaksi ohjelmaesimerkki, joka
tulostaa 10 kertaa sanan 'forth' ja
odottaa kunnes jotakin näppäintä
painetaan ja tulostaa lopuksi 'ok'.
FORTHissa ei ole 'RUN' komentoa, vaan
esimerkkiohjelma lähtisi käyntiin
näppäilemällä 'ohjelma'

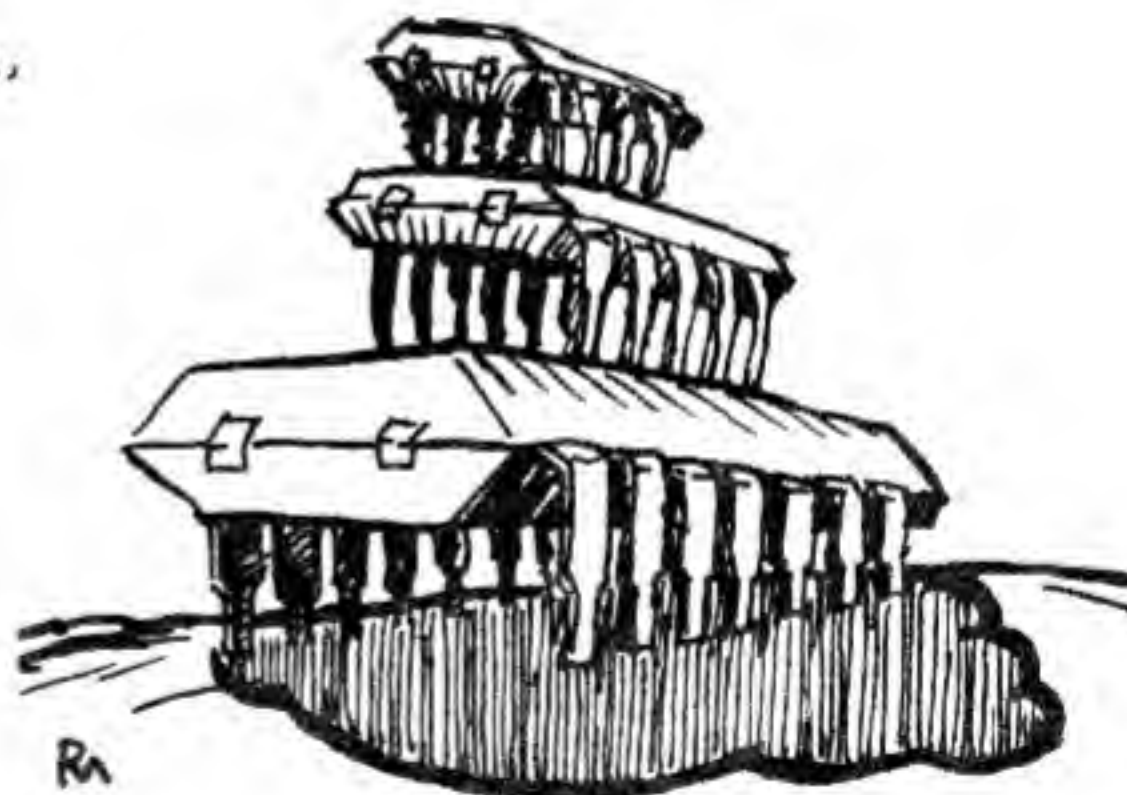
: ohjelma 10 0 do ." forth" cr loop
key ." ok" ;

Sama BASICilla olisi:

```
10 for=1 to 10
20 print "forth"
30 next
40 get$: if a$="" then 40
50 print "ok"
```

Toivottavasti tämä pieni esitys
selvensi hieman periaatetta - ellei,
niin lisätietoja saa esim. TIETOKONE-
lehdessä, jonka helmikuun numerossa alkoi
FORTH-esittely. Aiheesta ei ainakaan
vielä löydy suomenkielistä opasta,
mutta englantia taitaville on tarjolla
mm. Starting FORTH (Brodie)
ja Discover FORTH (Hogan).

J-PK -84



Rn

10

Pari peliesittelyä commodore 6:lle



Oletko koskaan kokeillut paljonko pääsi kestää mallastuotteita ?
Paljon pienemmällä jälkimainingeilla selviää, kun pelaa Bozos
night out:ia. Peliin ideana on kuljettaa Bozo mahdollisimman kä-
kenä kapakasta kotiin törmäilemättä mihinkään. Mitä enemmän on
tuliut otettua, niin sitä vähemmän Bozo tottelee ohjausta.
Kadulla vaativat poliisit, punkkarit, vanhat eukot ja monet muut
henkilöt, joihin törmäminen tietää auttamatta sairaala- tai put-
kareissua. Jalkakäytävällä on myös laattoja, jotka salaperäisesti
katoavat jättäen jälkeensä aukkoja. Jos haluaa peliinsä vaihte-
lua voi kadulta mennä puiston puolelle hoipertelemaan. Siellä o-
ottelevat hirviöt ovat kuitenkin kova pala huonokuntoiselle bo-
zolle.

Bozos night out:ssa ei varsinaisesti voi "kuulla", tapaturmat vä-
hentävät kuitenkin Bozon päästä ylimääräisiä huurteita ja tulok-
sesta katoaa näin 1-5 tuopillista.
Peli on mukavalla grafiikalla toteutettu, yksinkertainen ja kui-
tenkin haastava, mutta kuitenkin epäily herää jälleen siitä,
kuinka pitkään sitä viitsii pelata. JT



TRASHMAN (C) NEW GENERATION SOFTWARE



"Roskamiehen" ammatti on yllättävän vaarallista: Henkikulta on alitui-
seen vaarassa, kun yrittää ylittää vilkasliikenteistä katuja painava roska-
tynnyri olallaan.

Pelaajan tehtävänä on tyhjentää, tietyn ajan sallimissa rajoissa, annet-
tu määrä roskatynnyreitä kadun reunassa olevaan roska-autoon. Tynnyrit on
noudettava talojen pihasta.

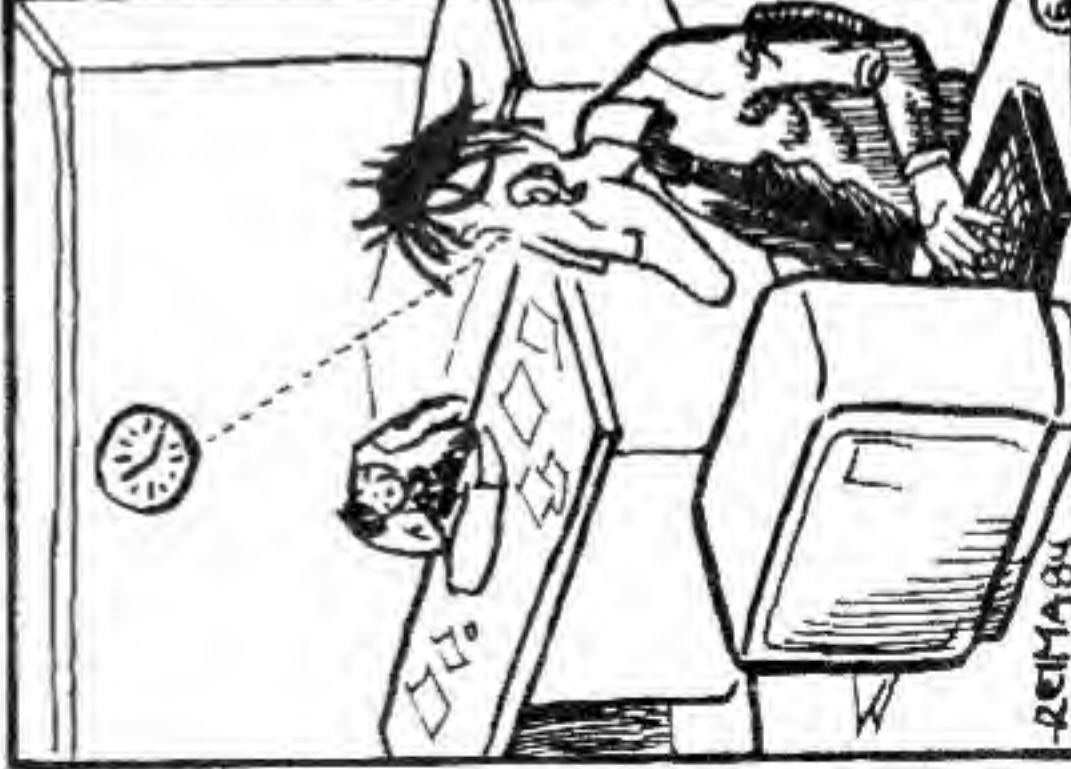
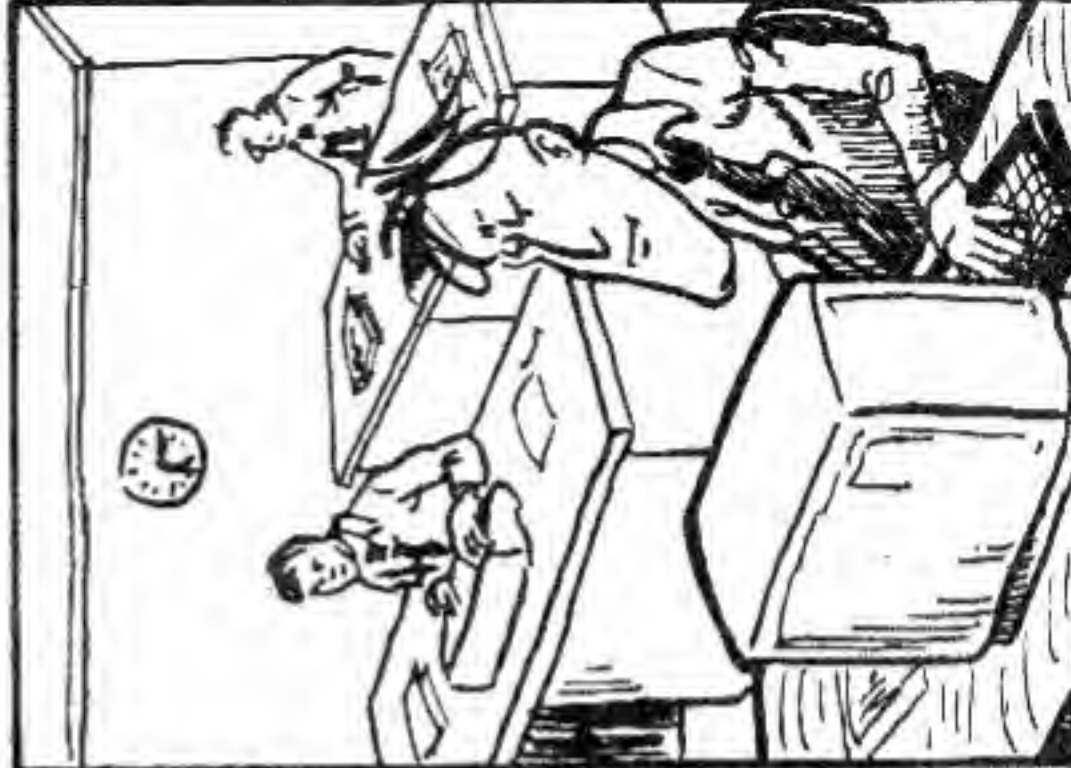
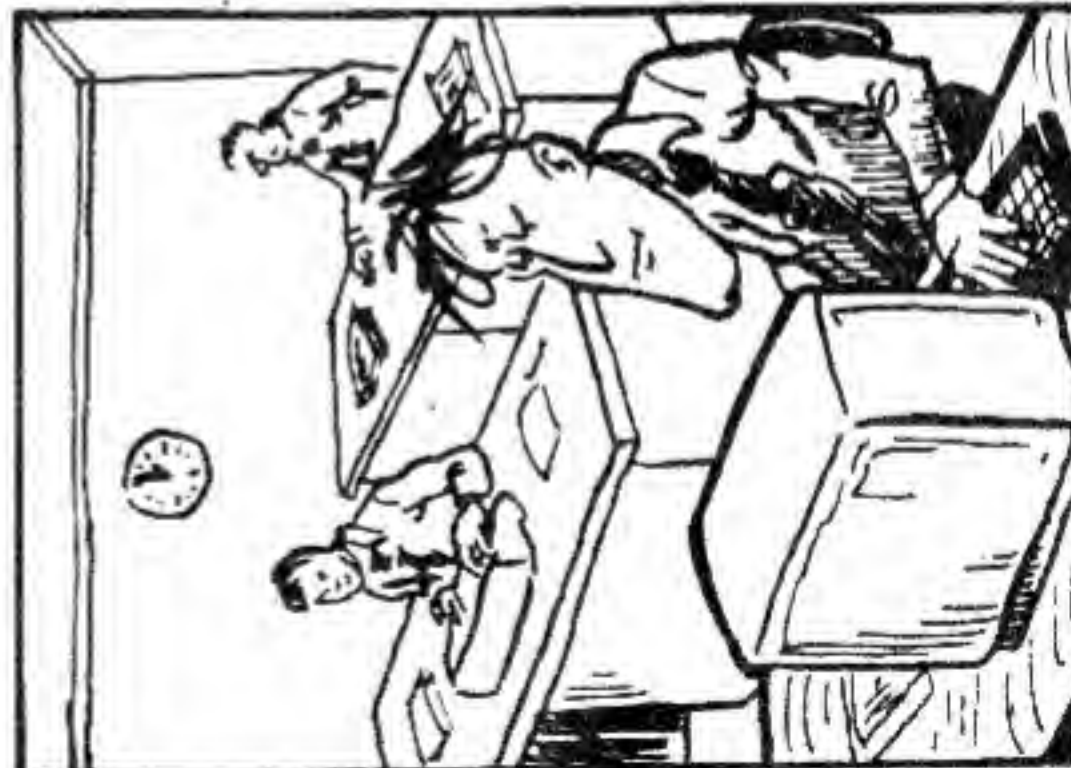
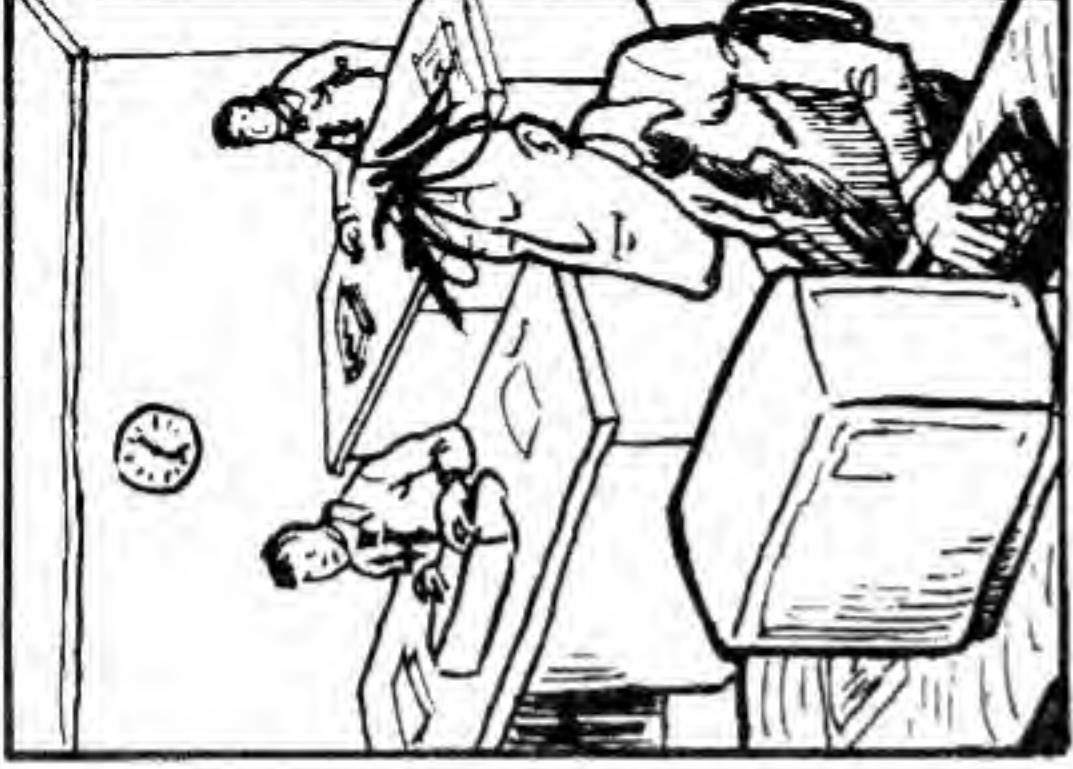
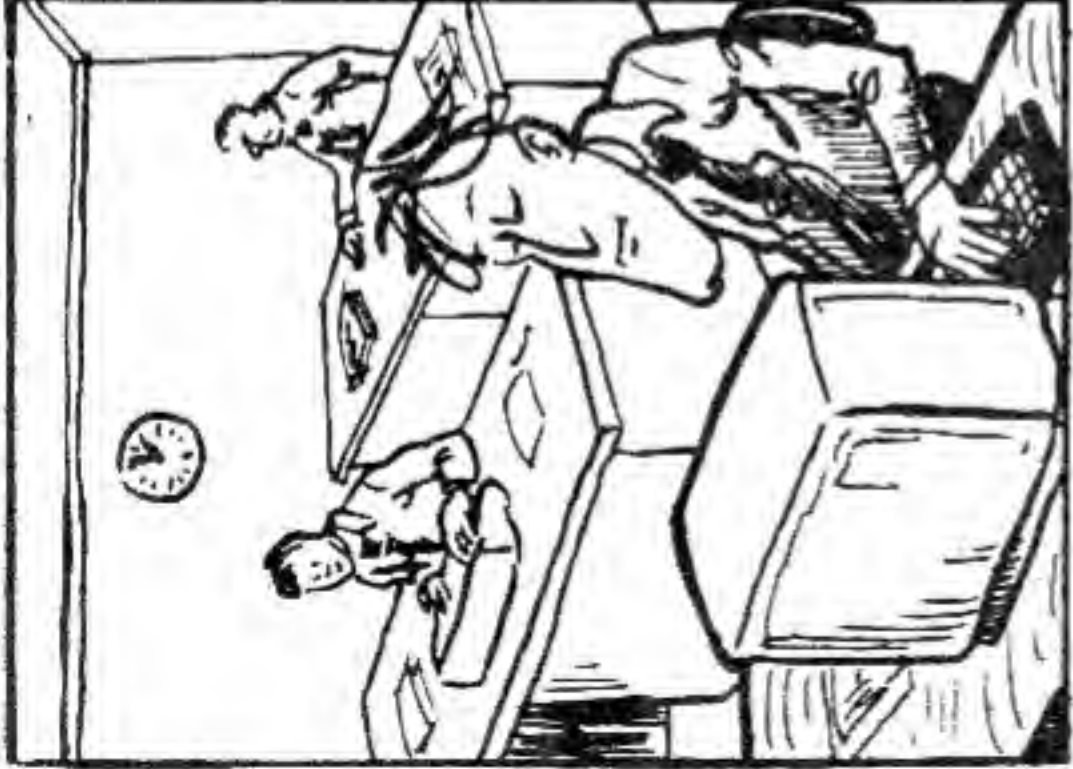
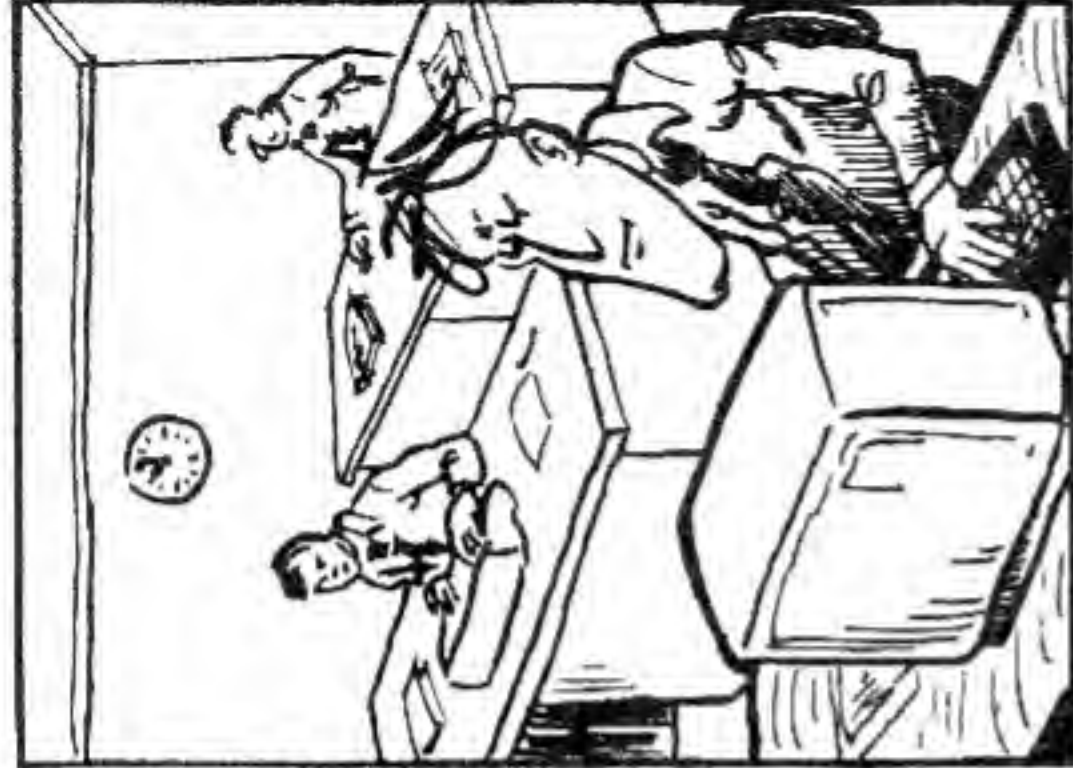
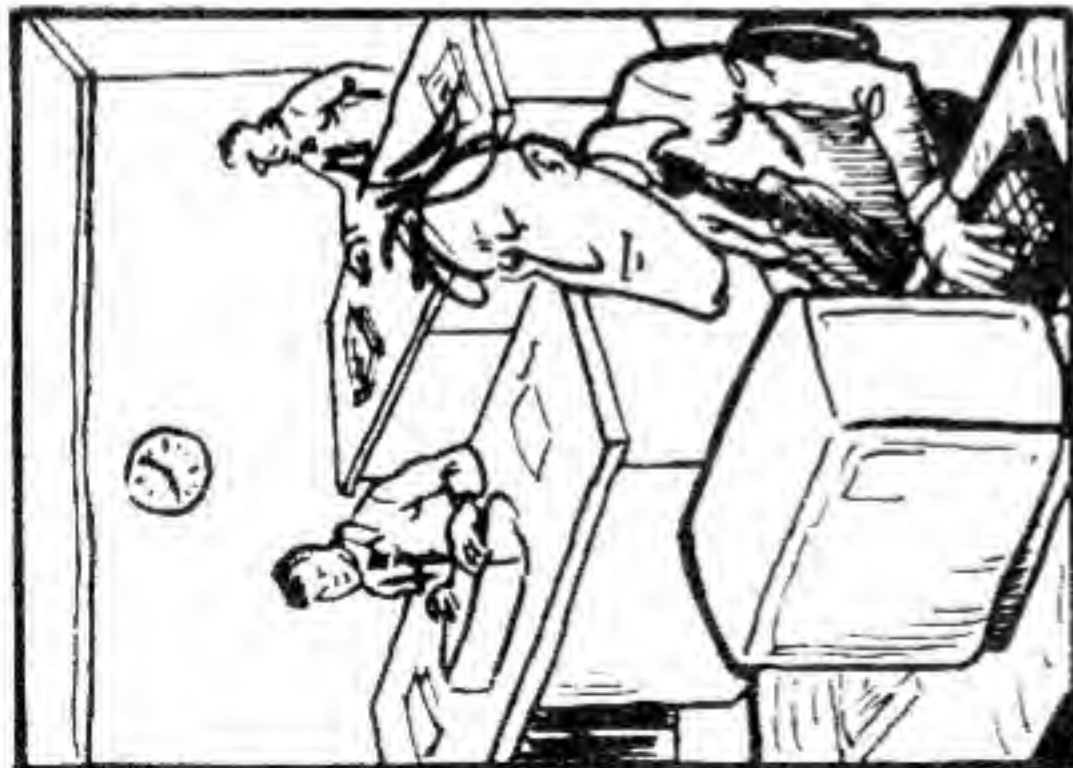
Pelin vaarat piilevät auton alle jäämisessä ja liian veltossa työskente-
lyssä. Roskamiehen ura on ohitse, jos saa kolme varoitusta hitaudesta tai
jää kerrankin auton alle.

Roskamies on tunnettu persoona, ja niinpä ihmiset pyytävät silloin tal-
loin häneltä apua myöskin muissa asioissa. Palkkioksi avustaan roskamies
saa lisää aikaa suorittaa omaa työtänsä. Roskamiehen ei pidä koskaan kä-
vellä ihmisten nurmikoilla, sillä silloin he suuttuvat eivätkä halua olla
roskamiehen kanssa minkäänlaisissa tekemisissä. Roskatynnyriä kantaessaan
on roskamiehen kyllä aika vaikea kulkea, ja silloin jalka lipsahtaa hel-
posti nurmikolle.

Trashman on hyvin eläväinen peli: katu ja pihat ovat täynnä liikettä,
autoista koiriin. Huumori on myöskin täydessä kukassaan tässä pelissä
- lähinnä repliikeissä, joita talojen asukkaat roskamiehelle lausuvat.

Miinuksena Trashmanissa on toisto ja hiukkasen liian hidas hahmon liike
sen kantaessa roskatynnyriä. Toistoa esiintyy mm. siinä, että yhdenkin va-
roituksen seurauksena alkaa senhetkisen osuuden töttöjen keruu uudestaan
alusta. Roskatynnyreillä on myöskin ilkeä tapa liimaautua roskamiehen kä-
siin, tai sitten niitä ei saa noukittua mukaansa ennen kuin pitkän pyöri-
misen jälkeen.

Kaiken kaikkiaan Trashman on varmasti originaali peli, josta löytyy
varmaankin ainakin jonkin aikaa vielä työstä. PT



VIKAA VIKAA VIKAA

Micropostin edellisessä numerossa tuotiin esille joitakin Commodoren käyttäjiä koskevia pulmia: levyaseman hajoamisista ja MPS-801-printterin kallis värinauha. Kaikenlaisia ongelmia ja vikoja on ilmaantunut lisää ja minä olen nyt kerännyt tähän joitakin, joista olen kuullut ja joitakin, joita on ilmaantunut oman harrastuksen yhteydessä jne. Viat voidaan karkeasti jakaa kolmeen osaan: laitteesta yksilönä johtuviin, Commodoren laitteissa yleensä ilmeneviin ja niihin "kuuluviin" sekä sellaisiin, joita voi itse aiheuttaa, lähinnä tietämättömyytään tai varomattomuuttaan.

Commodoren laitteisiin on ilmeisesti iskenyt massatuotannon ja ennen kaikkea kovan kilpailun kirot. Vuonna -82 ostettu Vic on toiminut tasan varmasti tähän päivään saakka, vaikka se tosin on jo jonkin aikaa viettänyt rauhallisia eläkepäiviä. C64:ni käyttäytyi sen sijaan jo alun alkaen kummallisesti: se ei suostunut toimimaan kasettiaseman kanssa. Käytin konetta yhdessä nauhurini kanssa liikkeessä, josta olin sen ostanut, ja molemmat toimivat siellä mainiosti. Minulla oli parin päivän ajan lainassa liikkeen esittelykone ja -nauhuri ja käytin niitä oman levyasemani (1541) kanssa. Kaikki sujui niin kuin pitikin. Hain sitten oman koneeni takaisin, kytkin kasetti- ja levyasemani siihen kiinni, yritin ladata kasetilta ohjelman -enkä onnistunut. Maasäteily siinä nousi ensimmäisenä mieleen. Koneeni vilkutti standardigrafiikka-merkkejä sinne sun tänne ja muutteli kuvaruudun kokoa. Mietin kuumeisesti kaikkia yhdistelmiä, joita oli ollut minun ja liikkeen laitteiden välillä, ja päädyin seuraavanlaiseen "yhtälöön": minun C64:ni + minun nauhurini + minun levyasemani ≠ minun C64:ni + minun nauhurini + liikkeen levyasema (1540). Siispä nappasin kylmän harkiten levyaseman johdon 64:stä irti, ja hokkus pokkus -kasetilta lataus onnistui. Päädyin siihen tulokseen, että vanhanmallinen kasettiasemani ja uudenmallinen levyasemani eivät pidä toisistaan. Tietäisikö joku jonkin muun ja paremman selityksen?

C64 on kyllä yleisesti ottaen joillekin asioille herkempi kuin Vic. Esim. kun levyasemaan kytkee virran päälle, se saattaa joskus "resetoitua" 64:n. Jos 64:stä sammuttaa virran ja kytkee sen välittömästi uudestaan, voi tapahtua outoja. Koneen muisti ei ehkä kerkeäkään "tyhjentä" on/off-napsausten välillä, ja kone voi mennä "tukkoon".

Kokemuksesta oppii paljon, mutta kokemuksen hankkiminen voi tulla kalliiksi. Omia kytkentöjä ei kannata edes kokeilla, jos ei ole aivan varma siitä, mitä tekee. Esim. joystick- tai käyttäjänporttiin tehdyt kytkennät voivat rikkoa koneen sisäiset liittämipiirit. Jos esim.

käyttäjän portin 5 V jännitteen (nastat 7) kytkee johonkin joystick-porttiin, voi näppäimistöä lukeva liittämipiiri viottua. Lehdissä olevien ohjeiden mukaan valokynää rakentavien kannattaa olla tarkkana. Itse korjatut joystick-johdot voivat saada aikaan enemmän haittaa kuin hyötyä. Uusi joystick maksaa n. 100 mk, kun taas liittämipiiri maksaa 193 mk

Vanhanmallisissa Commodoreissa on piireillä kannat, mutta uudemmissa malleissa piirit on juotettu kiinni, ja niiden vaihtamiseen menee aikaa, ja aika on rahaa -varsinkin työaika.

Ritämän mukaan levyasemat alkoivat kaivata korjausta sen jälkeen, kun Fast Copy ilmestyi. Vanhemmissa levyasemissa on moottorin akseli liimattu kiinni, ja jonkin Fast Copyn kaltaisen ohjelman paukutus saa liimanksen pikku hiljaa irtomaan. Myöskin jotkut kaupalliset ohjelmat pitävät kovaa pauketta, koska niiden suojauksessa on käytetty virheellisiä blokkeja. Levyasema ei tykkää niistäkään hyvää. Uudemmissa levyaseman versioissa on akseli kiinnitetty jo paremmin.

Yhden asian tultua korjatuksi ilmestyi levyasemiin muuta vikaa: Levyasemien piirilevyt ovat temppuilleet. Niitä on ollut sekä pitkää että lyhyttä mallia.

Ensimmäisen pitkän piirilevyn jälkeen jollakin ilmeisesti välähti että lyhyempää piirilevyä käyttäen säästettäisiin jokunen taala. Se ei ollutkaan kovin hyvä idea, ja nykyään on taas palattu pitkään piirilevyyn. Tuossa kokeilussa oli vain se huono puoli, että nyt saa moni kärsiä lyhyt piirilevyisestä levyasemasta, jota Commodoren oli vaikea saada toimimaan. Kun avaa levyaseman kannen ja katsoo sen kytkentöjä, niin huomaa, että jotain on pielessä, silmiin osuu ylimääräisiä vastuksia ja hyppylankoja. Tämän lyhyen mallin toimintojen nopeuttaminen ei aina tahdo toimia, sen olen käytännössä minäkin kokenut.

Sitten välillä jotakin positiivisempaa kerrottavaa! Mm. amerikkalaisissa lehdissä on esiintynyt huhua, että levyaseman DOSissa olisi vikaa "kissanhantä-käskyn" (@) suhteen, joka korvaa vanhan ohjelman uudella. Tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa, vaan käsky toimii. Vika on joskus esiintynyt jossakin 2040-asemassa tms.

Commodoren uudet kasettiasemat ovat myöskin vähän kehnonlaisia tai ainakin minulle on niin kerrottu. Esim. uusi nauhuri ei löytänyt itse talentamaansa ohjelmaa, mutta vanhanmallinen (neliskanttinen) löysi.

MPS-801-printterin värinauhan hinta (155 mk) oli ikävä yllätys. Sit ten kun on aika vaihtaa nauha, kannattaa kokeilla vanhan värinauhakasetin avaamista ja yrittää itse pistää uutta nauhaa sinne sisälle. Kasetissa on muuten myöskin pieni säiliö, mihin voi itse lisätä väriä. Itse olen käyttänyt Pelikanen leimasinväriä (ohne oil). Värisäiliöitäkin pitäisi kai olla erikseen myynnissä, mutta ainakaan vielä viime syksynä ei maahantuoja tiennyt niistä, kalliita ne kuitenkin olisivat. Commodore on kovasti hankkimassa monopoliasemaa laitteisiinsa sopivien tarvikkeiden myynnissä. Uusi pyöreä joystick-liittämä C16:ssa on siitä hyvä esimerkki em. värinauhakasetin ohella.

Vikoja tuntuu löytyvän aina silloin tällöin uusia, mutta aina ei tiedä ketä pitäisi syyttää. Kuinka moni muuten kärsii C64:n tunnetusti huonosta antennijohdosta...

Teksti: P. Tuomola

Teknisiin asioihin liittyvää asiantuntija-apua antoi P. Ritamäki



FLOPPY MAGAZINE

No niin, ensimmäinen suomalainen diskettilehti on nännyt päivänvalon, tekijänä Megasytems oy. Lendissä olleiden mainosten mukaisesti Floppyn ensimmäinen numero käsitteli ainakin jossain määrin simulaatiota. Mukana olivat mm. The Island - adventure ja Sinbad - simulaatio, joista varsinkin jälkimmäinen tuntui melkoisen mielenkiintoiselta tällaiseksi puoli-ilmaisohjelmaksi. Artikkeleihin sisältyivät kiinnostavat jutut "ATK ja työmarkkinat", "Elämää koneen sisällä" ja "Populaatiodynamiikka". Huono - jakin juttuja kyllä löytyi, esim. "Lisälaitteita?" olisi kuulu - nut lähinnä mainosten eikä artikkelien joukkoon. Toinen pettymys oli simuloinnin ja fantasian tiimoilta kyhätty novellin tynkä "Adam-an, seikkailija", joka oli suorastaan masentavasti kirjoit - tettu. Floppy-lehden muutamien juttujen yleispiirre oli lähinnä se, että ne loppuivat hieman kesken. Lehti ainakin lupaillee seuraavaan numeroon ja muihin - tuleviin lehtiin todella mielenkiintoisia ohjelmia ja tarinoita. Luvassa on mm. Gladiaattori - simulaatio, jonka pitäisi jättää esim. Dragons & Dungeons - roolipeli kauas taakse, henkilökohtaisesti uskon vasta nähtyäni. Toinen kiinnostava ohjelma kakkosnume - rossa on evoluutioalgoritmin pascal-versio. Mielenkiintoa asiaan viriteltiin artikkelissa "Populaatiodynamiikka". Jossain hamas - sa tulevaisuudessa on myös tiedossa amerikkalaisia hyötyohjelmia lehden lukijoille. Floppy magazine on tehty rennommalla otteella kuin muut suoma - laiset mikrolehdet (lukuunottamatta tietenkään Micropostia). Hy - vänä esimerkkinä Floppyn omituisesta huumorista on pätä Island - seikkailun alkutekstiä: "Mikali kieli tuntuu sinusta vaikealta Island muuttuu kätevästi hyötyohjelmaksi. Opit englantia ja isi on iloinen." (hah, hah ???). Ongelmia on tuntunut olevan myös siinä, minkä ikäisille suunnata tällainen lehti. Seuraavaan numeroon on nimittäin luvassa pii - rustuskilpailu ja tässä numerossa oli Aargh-64 kuolonkorahdus - äänitehostekilpa, jonka palkintoina on Aargh-64 T-paita ja pino vanhoja korkkareita. Tällaisen vastakohtana on sitten jokin ar - tikkeli populaatiodynamiikasta, jonka mielellään lukee hieman vanhempi harrastaja, mutta josta joku kymmenvuotias piirustus - kilpailuihin osaa ottava ei tajua yhtikäs mitään. Kaikkiaan Floppy magazine tuntuu tarvitsevan hieman hiontaa, mutta siitä saattaa kasvaa mukavan rentomielinen tavallisen har - rastajan lehti (toivottavasti näin käy), joka tarjoaa lähes il - maisia ohjelmia lukijoilleen. tulevaisuus näyttää...



ADVENTURE

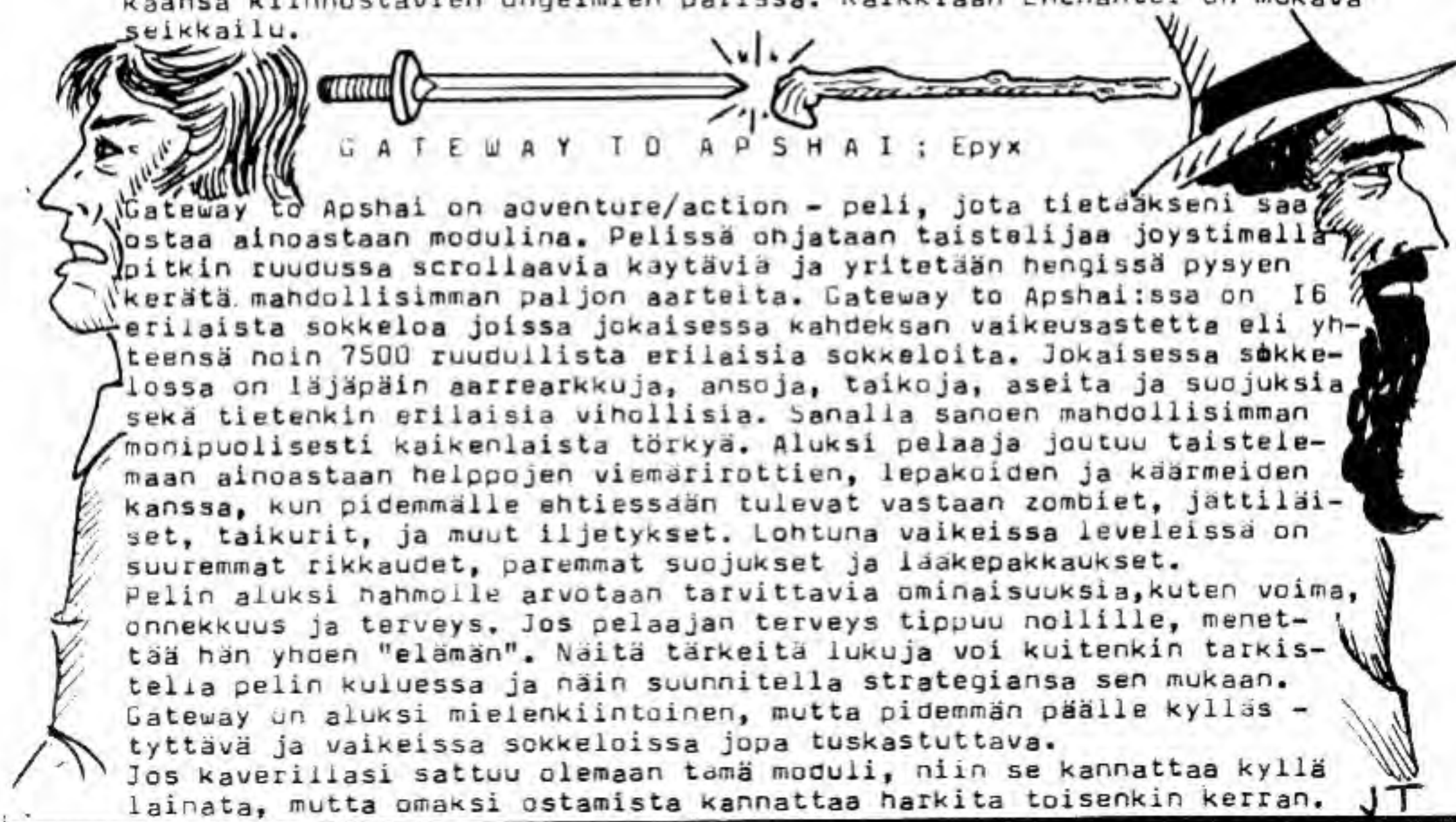
ENCHANTER ; Infocom

viiden, jotka ovat kiinnostuneita todellisista adventureista kan - nattaisi tutustua Infocom:in tuotantoon. Korkeasta hinnastaan huo - limatta pelit ovat sen arvoisia. Todisteena voidaan kertoa, että yksinomaan firman ensimmäistä peliä, Zork:ia, on myyty yli neljän - nesmiljoonaa kappaletta. Enchanter, kuten kaikki muutkin Infocomin seikkailut on kirjoitettu interlogic-tekniikalla, eli ohjelma ym - märtää käskyinä monisanaisiakin lauseita. Krill-velho on aikeissa tuhota vastustajansa ja alistaa näin maa - ilma valtaansa. Taikurien piiri ei uskalla lähettää puolustusteh - tävään ketään mahtavaa velhoa, sillä se pelkää Krill:in olevan va - ruillaan. Näin tehtävään valitaan aloitteleva taikuri, jonka pi - täisi huomaamattomasti selviytyä tehtävässään. Erittäin mielenkiintoiseksi pelin tekee pelissa esiintyvät loitsut ja taikominen. Lähdet matkaan mukanaasi taikakirja ja siihen kir - joitetut neljä hyödyllistä loitsua. Pelin kuluessa tarkoituksesi on kerätä lisää taikoja ja niihin liittyviä ongelmia. Kaikki löy - detyt loitsut täytyy kirjoittaa (taikomalla) taikakirjaan ja opis - kella vielä uikoa ennen käyttöä. Kiinnostavia taikoja ovat mm. mah - dollisuus keskustella eläinten kanssa tai aukoa lukittuja sekä lu - mottuja esteitä. Kaikkiaan erilaisia taikoja on ainakin pitkälti toistakymmentä. Loitsut sopivat myös muihin objekteihin kuin mihin ne on pelin ratkaisujen kannalta välttämättömiä; ensimmäinen peli - ni päättyi kurnutelleessani sammakkona läheisellä suolla. Näin teh - dyt jutut ja ylimääräisten juttujen runsautta ei juurikaan ole nä - kynyt muissa kuin Infocom:in adventureissa. Kaikenlaisten maagisten tuihujen lisäksi Enchanter:issa ei olla u - nohdettu tavallisia adventuren perusajatuksia. Taikuri tarvitsee ruokaa, juomaa ja lepoa siinä kuin tavallinenkin ihminen. Se ei tee peliä yhtään tylsemäksi, sillä nukkuminen oikeaan aikaan oikeassa paikassa saattaa olla hyödyllistä varsinkin kun taikurimme näkee melko runsaasti erilaisia unia. Peli sisäl - tää myös runsaasti vaikeitaakin kimpia ja sokkeloita, joista selviytyminen tapahtuu vain hyvällä onnella tai pajolla jär - keilyllä. Enchanter:issa törmää myös monen - laisiin eläimiin tai muihin kum - majaisiin. Linnan käytävillä horteilee mm. lepakoita, rot - tia ja ainakin yksi koira, linnan ympäristössä tapaa sammakoita ja jättiläis - kilpikonnan. Ikävintä on kuitenkin törmätä pahan velhon araisiin, karvai - siin tyyppeihin, jotka heti kohdattuun saa -



haavat sinut vankilaan ja uhraavat parin siirion järkeen linnan temp-
pelin aittarilla.

Enchanter on monille adventureille tavanomaiseen maailmaan sijoitettu seikkailu, joka on toteutettu mitä erikoisimmalla ja hienolla tavalla. Monet yksityiskodit täydentävät kokonaisuutta luoden tunnelmaa, joka parhaiten sopii tähtäytyypiseen adventureen. Peli on selvästi kirjoitettu jo hieman kokeneelle seikkailijalle, joka haluaa kuluttaa aikansa kiinnostavien ongelmien parissa. Kaikkiaan Enchanter on mukava seikkailu.



Gateway to Apshai on adventure/action - peli, jota tietäkseni saa ostaa ainoastaan modulina. Pelissä ohjataan taistelija joystimella pitkin ruudussa scrollaavia käytäviä ja yritetään hengissä pysyen kerätä mahdollisimman paljon aarteita. Gateway to Apshai:ssa on 16 erilaista sokkeloa joissa jokaisessa kahdeksan vaikeusastetta eli yhteensä noin 7500 ruuduillista erilaisia sokkeloita. Jokaisessa sokkelossa on läjäpäin aarrearkkuja, ansoja, taikoja, aseita ja suojuksia sekä tietenkin erilaisia vihollisia. Sanalla sanoen mahdollisimman monipuolisesti kaikenlaista torky. Aluksi pelaaja joutuu taistelemaan ainoastaan helppojen viemärirottien, lepakoiden ja käärmeiden kanssa, kun pidemmälle ehtiessään tulevat vastaan zombiet, jättiläiset, taikurit, ja muut iljetykset. Lohtuna vaikeissa leveysissä on suuremmat rikkauudet, paremmat suojukset ja lääkepakkaukset. Pelin aluksi hahmoille arvotaan tarvittavia ominaisuuksia, kuten voima, onnekkuus ja terveys. Jos pelaajan terveys tippuu nolille, menettää hän yhden "elämän". Näitä tärkeitä lukuja voi kuitenkin tarkistella pelin kuluessa ja näin suunnitella strategiansa sen mukaan. Gateway on aluksi mielenkiintoinen, mutta pidemmän päälle kyllästyttävä ja vaikeissa sokkeloissa jopa tuskastuttava. Jos kaverillasi sattuu olemaan tämä moduli, niin se kannattaa kyllä lainata, mutta omaksi ostamista kannattaa harkita toisenkin kerran. JT



SPECIAL ISSUE FOR 1985

Amerikkalaiset mikrolehdet tuntuvat olevan nykyään hyvin korkeatasoisia: pelkkien peliarvostelujen sijasta niistä löytyy paljon hyödyllistä tietoa, josta voi olla harrastelijalle paljon apua.

Run -lehdessä on joka numerossa Magic -palsta, johon lukijat voivat lähettää vihjeitä ja neuvoja. (Run on pelkästään Commodoren käyttäjien lehti) Magicin anti vuodelta 1984 on kerätty yksien kansien väliin ja tuloksena on erikoisnumero, joka sisältää yli 500 vihjetä Commodore-harrastelijalle. Mukana on myös joitakin artikkeleita, mutta ne ovat enemmän aloittelijalle tarkoitettuja.

Lehti on tarkoitettu jonkinlaiseksi nakuteokseksi: vihjeet on ryhmitelty aiheittain ja niistä löytyy myöskin erillinen hakemisto. Vihjeet liittyvät kaikkeen, mikä on yhteydessä tietokoneharrastukseen. Ohjelmointivinkkejä yms. on paljon, mutta myöskin käytännön neuvoja löytyy laidasta laitaan. Erilaisia lyhyitä ohjelmia, mm. yhden rivin ohjelmia, on useita. Monet vihjeet ja ohjelmat käyvät sekä 64:ään että Viciin, mutta molemmille koneille on myös omia.

Vihjeist ovat monet käyttökelpoisia ja hyödyllisiä, mutta vielä enemmän löytyy mielenkiintoisia yksityiskohtia. Tiesitkö, että Atari-mallinen joystick portissa 1 hidastaa, vasemmalle väännettäessä, listauksen scrollaus-ta, tai että jos painat CTRL-H (C-64), niin et voi vaihtaa isoja ja pieniä kirjaimia (CTRL-I ja taas onnistut).

Yhden rivin ohjelmissa on mielenkiintoisia ideoita. Erittäin lyhyitä listauksia löytyy myös sellaisista ohjelmista kuin Screen dump, Calendar ym.

Yhteenvetona voi sanoa, että Run special issue antaa rahalle (20-30 mk) niin hyvän vastineen, että paremmasta ei ole väliä. Aika harvinaista näissä hommissa. PT

FIGHTING FANTASY

Micropostin nelosnumerossa esiteltiin jutussa "Kirjallinen seikkailua" ensimmäinen osa "The Warlock of Firetop Mountain" Fighting Fantasy-roolipeli-kirjasarjasta. Nyttämmin sarjassa on ilmestynyt ainakin kymmenisen uutta seikkailua. Kirjoja ovat kirjoittaneet Ian Livingstone ja Steve Jackson. Kyselyä opuksia kannattaa kysellä kirjakaupoista.

Tässä esittely muutamista:



- DEATHTRAP DUNGEON

Pahamaineisen paroni Sukumvitin suunnittelema kuolemanlabyrintti odottaa rohkeita yrittäjiä. Labyrintin läpi selviytyjää odottaa satumainen aarre. Yrittäjiä on vuodesta toiseen ollut monia, mutta kenenkään ei oltu nähty palaavan. Labyrintissa harhailevat demonit ja pirullisen salakavalat ansat tarjoavat lukijalle paljon päänvaivaa. Kukaan tuskin selviytyy ensi yrittämällä.

- HOUSE OF HELL

Vanha mies neuvoo sinut myöhään illalla myrskyn raivotessa huonolle ajotielle. Autosi juuttuu lähes 15 mailia lähimmästä asutuksesta. Yllättäen löydät kuitenkin tien aavemaisen talonromiskon luo. Autiolta vaikuttava talo osoittautuu kuitenkin yksinäiselle kulkijalle hengenvaaralliseksi ansaksi. Tässä seikkailussa voi kuolla myös silkasta pelosta. Kukapa ei hätkähtäisi keskiyöllä puhuvia tauluja, päättömiä aaveita, hirttäytyneitä ihmisiä ja muita kirotun talon kummajaisia.

- CITY OF THIEVES

Silvertonin kaupungilla on vaikeuksia. Pormestarin tyttäret vaaditaan luovutettavaksi pahan kynsiin. Kieltävä vastaus on tuottanut kaupungille monenlaisia tahallaan aiheutettuja hankaluuksia. Sinut lähetetään varkaiden kaupunkiin etsimään apua viisaalta tietäjältä Nicodemukselta. Kaupungin nimen mukaisia vaikeuksia alkaa kuitenkin ilmetä. Taisteluja ja muuta toimintaa riittää. Valinnat täytyy suorittaa melko hyvin, sillä huomaat helposti lentäneesi ulos kaupungista tyhjin kassin tai tapettuna.

- ISLAND OF THE LIZARD KING

Pienestä kalastajakylästä on kidnappattu miehiä orjiksi liskokuningaan kultakaivoksiin tämän hallitsemalle saarelle. Pakenemisen omin avuin on lähes mahdotonta siellä asustavien mutanttien ja lihansyöjäkasvien vuoksi. Lähdet yrittämään lähes itsemurhaa hipovaa pelastustyötä vanhan seikkailutoverisi Mungon kanssa. Voodooon ja magian hallitsema saari odottaa pelastajia...



Fighting fantasy -sarjan lisäksi on olemassa myös toinen samantapainen: Dragontales.

Dragontales -kirjat eivät ole varsinaisia pelikirjoja, vaan niissä on tarina jaettuna osiin, ja osien lopussa on erilaisia vaihtoehtoja, joista valitsemalla voi tarinaa jatkaa eteenpäin haluamallaan tavalla.

Dragontales -kirjat (ainakin Dragontales 2) sisältävät monta onnellista loppua, mikä on mukava juttu siinä mielessä, että samalla tarinalla on useita eri versioita.

Dt -kirjat tuntuu olevan tarkoitettu melko nuorille, ainakin niiden tyylistä voi vetää sellaisen johtopäätöksen. Dragontales 2:ssa, Runeswordissa, kirjoittaja viittaa koko ajan siihen, kuinka kirjan sankari, lukija, on jo melkein aikuinen - ja mies. "Now you're growing up, almost a man and you can take your turn at a man's job". Tämänkaltaisi huomautuksia iästä esiintyy läpi kirjan milloin positiivisessa, milloin negatiivisessa mielessä. Pidemmän päälle tuollaiset jankutukset alkavat närkästyttää.

Runeswordissa juoni on tavallinen "taistele pahaa vastaan" -tarina. Pahaa edustaa ilkeä, vallanhimoinen paroni. Pakollista fantasia - seikkailu rekvisiittaa, kuten prinsessa ja maaginen miekka, on tietysti mukana.

Dragontales -sarjan kirjoittaja on amerikkalainen Rhondi Vilott, joka on muuten kauniimman sukupuolen edustaja. Kirjassa oleva esittely tietää kertoa hänestä, että vaikka hän onkin kirjoittanut romanttisia kertomuksia nuorille ja aikuisille, on hänen ensimmäinen rakkautensa kuitenkin sci-fi. Sillä lailla. PT

SANANEN C-16:STA

Comodore 16 on tämän hetken uutuus, joka on todella saatavana.

Tämä kone on tarkoitettu korvaamaan neljä vuotta vanha VIC-20.

Koneessa on 16k tavun RAM-muisti ja 320x200 pisteen tarkkuusgrafiikka.

Tarkkuusgrafiikka syö tosin muistia niin, että siitä jää vain 2 k tavua jäljelle. Kuvaan kuuluu vielä se, että lisämuistia ei ole saatavilla.

Koneessa on taas nauhurisovitus, joka ei sovi nopeudeltaan eikä mekaanisesti vanhoihin koneisiin.

Kuitenkin sanotaan, että ohjelmat ovat vaihtokelpoisia...

Käyttäjän portti puuttuu ja joystickit Commodore haluaa myydä itse, koska tässä koneessa on aivan erikoiset joystick-liittimet.

Microprosessori on taas uutta tyyppiä 7501, joka kuitenkin on konekielikäskyiltään yhteensopiva 6502:n kanssa.

Koneessa on tietysti jotain uuttakin; Basic 3.5. Uudessa Basicissa on joitakin grafiikka-, ääni- ja levykomentoja. Sisältä koneen osien lukumäärä on edelleenkin pienennetty. Suuri osa toiminnoista on saatu mahtumaan 50-nastaiseen asiakaspiiriin. Yhtään ohjelmaa ei vielä ole saatavilla. Ilmeisesti tämä kone kuitenkin saavuttaa suuren suosion mikrotietokoneiden ensikäyttäjien keskuudessa, sillä sen hinta 1595 mk putoaa ensi vuoden alkupuolella n. 1000 mk seuduille.

Toinen uutuus, jota vielä saadaan odotella on Plus/4. Tämä kone on ainakin kolme kertaa julkistettu ja aina vedetty pois myynnistä.

Ilmeisesti se ei pysty kilpailemaan tasavertaisesti C64:n kanssa, mutta valmistaminen ja myyminen tulee kalliimmaksi kuin C64. PR

KONEEN HENKI

Tracy Kidder: THE SOUL OF A NEW MACHINE. KONEEN HENKI (Kirjayhtymä) 303s.

Tracy Kidder voitti tällä kirjallaan "Pulizer Price of non-fiction":in vuonna 1982. Palkinto on myönnetty ilmeisesti ajankohtaisesta aiheesta ja sitkeydestä jolla Kidder merkitsi muistiin kaiken, epäolennaisenkin, Eagle projektista. Hän ei ole kirjoittanut riviäkään omiaan, vaan kaikki alusta loppuun on totista totta. Tuntuu että tässä tapauksessa taru olisi ollut mukavampaa luettavaa kuin tosi.

Kirja kertoo Data General Corporationin insinööreistä jotka kasaavat 32 bittisen MV/8000 mikrotietokoneen. Kerronta etenee aikajärjestyksessä vuoden-78 alusta, projektiryhmän kokoamisesta, vuoteen-80 koneen markkinoille saamiseen. Parasta kirjassa on sen aihe, tietokoneen rakentaminen kaikkein työvaiheineen. Vaikka kirja kertoo 6-7 vuoden takaisista tapahtumista, se ei ole samaan tapaan vanhentunut kuin sen aikaiset koneet. Tekniset ongelmat ja alan sanasto, pehmo, kovo ja jopa konekieli on selvitetty tunnon tarkasti. Suosittelun kirjaa lämpimästi insinöörityöstä kiinnostuneille. Kidder hahmottaa realistisen, ehkä hieman romanttisenkin kuvan, miehistä jotka perheittään laiminlyöden rakentavat koneiden koneen. He puurtavat 80-100 tuntia viikossa ilman ylityö korvausta kohtuuttoman tiukan aikataulun puristuksessa.

Kertoja, Tracy Kidder jututtaa insinöörejä, nuuskii joka paikan ja on aina siellä missä tapahtuu. Kerronta on yksitoikkoisen hengetöntä, lukijaa innostavaa imua tekstissä on noin kahdessa kohdassa. Kirjaa ei missään tapauksessa voi luokitella jännäriksi, niinkuin takakannessa tehdään. Kone valmistuu tasaiseen tahtiin ja työn alla kulloinkin olevasta vaiheesta vastuussa olevat insinöörit esitellään kukin vuorollaan. Kun projektiin osallistuu n. 65 ihmistä ja heistä lähes puolet esitellään pikkutarkasti, tuntuu, että lukijaa rasitetaan tarpeettomilla yksityiskohdilla. Juonen kulkua jarrutta myös se, että asioista kerrotaan melkein joka henkilön mielipide. Lukujen otsikot ovat turhanpäiväisiä, mutta toisaalta, ellei tekstiä olisi päätetty lukihiin olisi sen lukeminen mahdoton urakka. Jossain vaiheessa on alkuperäis tekstistä tipahtanut pois II luku "How to Make a Lot of Money". Menetys ei kuitenkaan ole kovin suuri sillä mainittu luku sisältää tiekonealan ja Data Generalin historian.

Kun rakennus ja testausvaihe on ohi loppuu myös kaavamainen insinöörien esittelemisen. Tämän jälkeen pistäydytään vielä tietokonemessuilla Nykissä ja jaaritellaan tietokoneiden käyttömahdollisuuksista. Aihe käsitellään perusteellisesti ja kirja hiipuu hiljaa loppuun. Referoimalla noin 200 sivua pois tästä kirjasta saisi varsin mahtavan pakkauksen. Tällaisenaan sitä tuskin jaksaa kahlata läpi ellei ole todella kiinnostunut aiheesta.

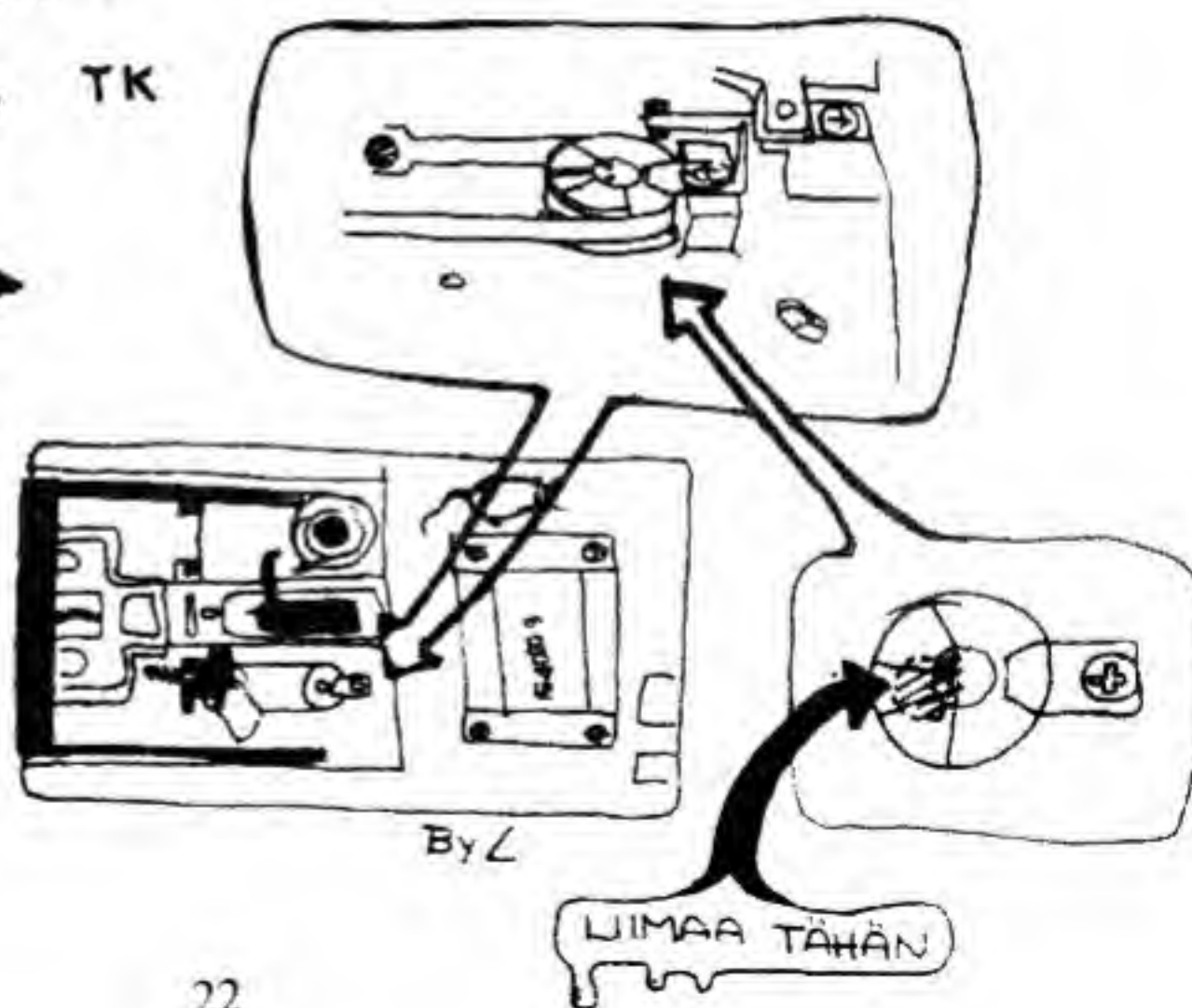
R

1541 KERRALLA KUNTOON

Edellisessä numerossa kerroimme että Commodoren levyasemat eivät kestä käyttöä. Kun viet levyaseman korjattavaksi säädöt asetetaan paikoilleen ja tämä auttaa vain hetkeksiksi. Tämä harmittava juttu johtuu siitä, että lukupääte siirtävän askelemoottorin akseli on vain puristamalla kiinni vetopyörässä. Kun levyasemaa käytetään ahkerasti, löystyy akselin kiinnitys vähitellen, ja pään kohdistus muuttuu, tästä alkavat vaikeudet.

Levyaseman voi tietekin korjata, ellei halua huollattaa sitä jatkuvasti. Laita pari tippaa liimaa tai epoksia moottorin akselin kiinnityskohtaan, eikä se enää löysty käytössä. VARMISTA ENNEN LIIMAUSTA ETTÄ LEVYASEMA TOIMII NORMAALISTI JA ETTÄ SÄÄDÖT OVAT PAIKALLAAN. Epäilevälle Tuomaalle kerromme vielä että operaation suorittamiseksi ei tarvita kirurgin sormia ja että samanlaista konstia käyttää myös maahantuoja.

Avaa levyaseman pohjassa olevat neljä kiinnitysruuvia, mutta ÄLÄ hukkaa niitä. Sen jälkeen voit poistaa kannen. Nyt näet piirilevyn, jossa on levyaseman elektroniikka. Tämä piirilevy täytyy poistaa, jotta päästäisiin liimaamaan moottorin akseli. Irrota piirilevyn menevät liittimet varovasti ja merkitse vaikka paperille muistiin niiden paikat, jotta osaat laittaa ne takaisin lopuksi. Liittimet eivät kylläkään sovi väärään paikkaan, mutta varmuus parasta. Piirilevyn poistettuasi (ruuvit) näet allaolevan kuvan mukaisen laitteen. Se on lukupäänsiirtomoottorin akselin pää ja sen vetopyörä. Pane VAROVASTI pari tippaa liimaa muolen osoittamaan paikkaan mutta katso ettei liimaa joudu väärään kohtaan, sillä pienikin tippa liimaa väärässä paikassa aiheuttaa paljon harmia. Sitten vain piirilevy paikalleen, liittimet kiinni ja kansi takaisin. Valmista tuli, ja nyt levyasemasi toimii luotettavammin kuin ennen, eikä vaadi säätöjä vähän väliä.



Tietokoneiden aatelia tämä Amstrad, sanoo maahantuoja. Tuohan ei kerro mitään koneen ominaisuuksista, samalla tavalla mainostaa joka pirun maahantuoja konettaan. Koetetaanpa valottaa konetta myös siten, että siitä olisi hyötyä seuraavaa kompuutereita valittaessa.

Otetaanpa ensin tuo tekniikkapuoli. Prosessorina Amstradissa potkii Z80A, tuo suosituin 8-bittinen, 4Mhz:n kellotaajuudella. Muistia löytyy täydet 64 kiloa, josta Basicin käytössä n. 40 kt. On myös mahdollista repiä rommit veks, ja käyttää koko aluetta miinus kuvamuisti (16k). Tietenkin Basiciin paluu on mahdotonta, mutta mitäs sillä jos pelailee. Rommia on mahdutettu 32 kiloa, josta eka 16 kiloa on nk. Kernel, ja toinen puolisko sisältää Basicin (Hiukan samantyylinen systeemi kuin 64:ssä, paitsi romia tuplatan jne.).

Grafiikkaa hoitelee Hitachin HD 6845 syöden ed. main. 16 kiloa näyttöä varten.

Ihmeelliset äänet tuottaa Wanha Kunnan AY-3 8912. Äänistä ja kraffliikasta tuonnempaa.

Koneessa on sisäänrakennettu kivan tuntuinen manikka, joka on toiminut tähän asti käytössäni mainiosti. Tervemenoa latausongelmat! Aina nääs onnistuu, olkoon nauha mikä on.

Optiona saatava levyasema (3 inch) jonka mukana tulee CP/M ja Logo. Draivi on hirmuisen nopea, siirtonopeus kymmeniä tuhansia baudia. Aseman rinnalla Commodoren vastaava jää kuin seisomaan, Pink Floydin (eräs turbo) kera tahi ilman. Vehkeen kapasiteetti on n.500K. Kolmen tuuman koko asettaa (Suomessa) joitakin rajoituksia esim. CP/M-ohjelmiston saatavuudessa. Brittiläisessä löytyy kaikki CP/M-ohjelmat myös lilliputtikoossa. Sitä paitsi pikkudisketti on tuhat kertaa varmempi normaalin rinnalla, onhan koko lerppu pakattu kätevään muoviloppeeseen. Taivuttelu ja saksiminen ei onnistu. Hähäh te haisevat pikkukakarot ja koirat. Nyt ei onnistu vandalismit!

Masiinan mukana tulee myös m/v-monitori tai RGB-värimonitori (kalliimpi) kukkaron vahvuudesta riippuen. Näyttö on tosi "rock steady", kuten engelsmannit sanovat, molemmilla monitoreilla. Värimonitorilla missataan ymmärrettävästi hieman erottelevyydestä mutta hakkaa se silti kaikki tähänastiset viritelmat kotikoneissa (vrt. värimatkatoilittin jne.).

Se tekniikasta. Koneen rommiin on äängetty mahdollittoman nopea Basic (Jees, nopeampi kuin IBM PC:ssä!!!). Basic on Amstradin oma, Microsoft-tyylinen, erotuksena hirmulaaja käskykanta, ja nopeus. Basicistä löytyy käskyjä liki joka lähtöön. Jopa merkkien määrittely, repeatin nopeus jne..

Grafiikka tässä koneessa on nk. TARKKUUSgrafiikka. 640x200 pixels. Neljällä värillä 320x200, ja kahdella 160x200 (VIC-mode). Kulloinkin käytettävät värit paikoitetaan ruudulle 27 värin paletista. Joka ainoan paikan saa vilkkumaan, BORDERin, PAPERin ja INKin. Vilkkutelu on muuteltavissa Basicistä (!!! ohhoh) käsin. Merkkejä saa tunnettua 80x25, 40x25 tahi 20x25 riippuen grafiikkamodesta.

Sitten ihmeelliset äänet. Oktaaveja 8, 3 kanavaa+kohina. Ohjelmoitavat vaippageneraattorit joka kanavalle voimakkuutta ja korkeutta varten erikseen. Äänenkorkeutta säätävä vaippa on hassu, saa vaikka jopari auton soundin ilman sen kummempia FORNEXT-looppeja.

Takasivulla on muiden koneiden tapaan muutama reikä eri vehkeille varten. Vas. lukien: RGB+video monitorille, Sähkö +5VDC, Väylä (kaikki osoite-,data-, ja kontrollilinjat plus pari muuta, mm. valokynä), Centronics printteriä varten, joystick ja äänen stereo (tulostulo. Sillä voipi leikkiä Jarrea).

AMSTRAD

CPC 464



Amstrad jatkuu...

Pehmossakin löytyy, on paljon pelejä, opetuohjelmia ja eri kieliä. LASER SHOPpi ja maahantuoja TOPTRONICS laajentavat jatkuvasti valikoimiaan.

And finally: "Itku pitkästä ilosta poru, pahasta naurannasta" Kalevalaa lainatakseni, eli huonot puolet. Itse vehkeessä ei pahempia bugeja ole ilmaantunut kuten esim. Spectrumista (namiskat, ääni och väreresoluutio), 64 stä (koko paska) tai Frankie Goes TO Hollywood sta. Ei, viat ovatkin valtion verot ja Toptronicin rahanhimoiset ahnurit. Amssi mustavalkomonitorilla maksaa Saarivaltiossa 1600mk, täällä 3980,-. Värinäytöllä 5980,-. Voi Jeesus. Koneen rivieditori saattaa aiheuttaa Vikkiin tai 64:n tottu- neille pieniä hankaluuksia, muuten se onkin edellämäinittuja rutkasti pa- rempi. PJ

TEKEVÄTKÖ SUOMALAISET MIKROHARRASTAJAT ENÄÄ OHJELMIA?

JOS TEKEVÄT, NIIN NYT HEILLÄ ON MAHDOLLISUUS OTTAA OSAA

MICROPOSTIN OHJELMOINTIKILPAILUUN

Ohjelmien on sovittava Spectrumille, Vic-20:lle tai Commodore 64:lle. Huomaa, että jos et omis- ta mitään em. koneista voit ottaa osaa stan- dardibasicilla tehdyllä ohjelmalla, jolloin ohjelman listaus on liitettävä kilpailuohjel- man mukaan.

Aihepiiri on vapaasti valittavissa hyötyohjel- mista peleihin. Ohjelmointikielenä on käytet- tävä basicia tai konekieltä. Vicin kanssa saa käyttää superexpanderia tai lisamuistia sekä 64:n kanssa Simon's basicia. Ohjelmien on oltava itsetehtyjä ja ne on toi- mitettava levyllä tai kasetilla käyttöohjei- neen kahden kuukauden sisällä tämän lehden ii- mestymisestä lukien toimitukselle. Levyt ja kasetit palautetaan osallistujille.

Micropostin palkintolautakunnan päätösten mu- kaan jaetaan parhaille ohjeille palkintoina alkuperäisiä ohjelmia ym. tietokoneharrastuk- seen liittyvää ohjeismateriaalia. Suomen Mikromaakarit ry pidättää oikeudet jul- kaista kilpailuun osallistuneita ohjelmia Mic- ropostissa.

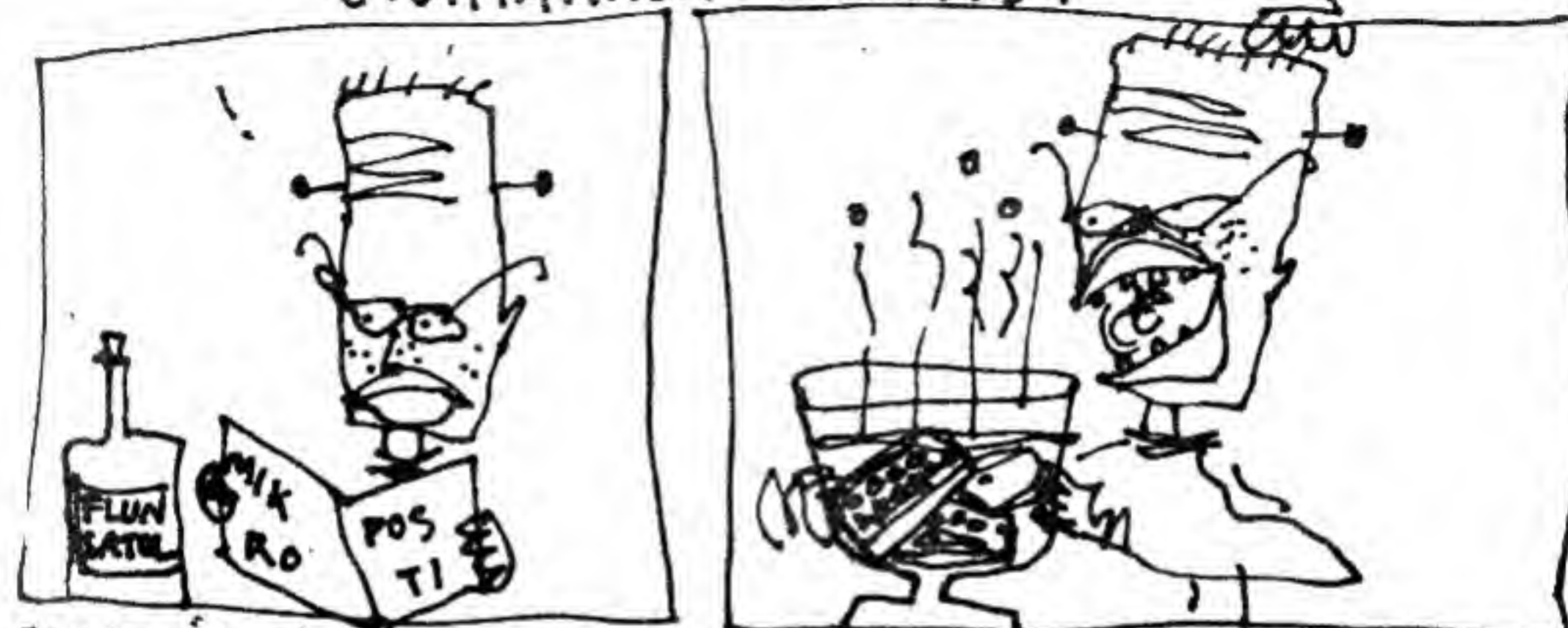


VÄHEMISTÖPALSTAN FLUNSSANUMERO.
SIIS ENEMISTÖPALSTAA?

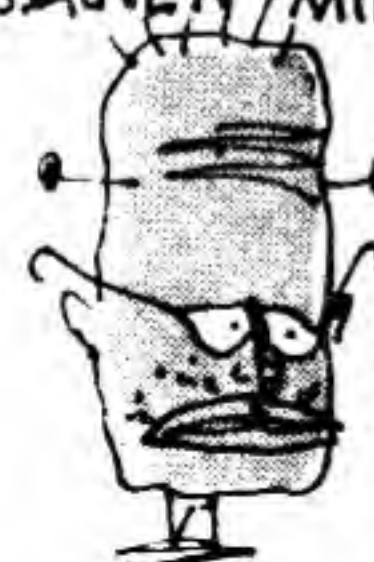


NYT SIIS ANNAN PIKKUKÄYTÄNNÖN NIKSIT, JOLLA SAA "LEVI- ASEMAT" TAAS KONDIKSEEN! EKA LIOTETAAN VIKKEJÄ KUUMAAN VETEEN JA SIT SKRUDATAAN KOKO MOSKA KURKUSTA ALAS...

ÄKÄYTÄNNÖN TOTEUTUS?



FLUNSSAINEN MIKROMAAKARI. ÄIDIN PARAGVAASI. JA GLUNKS.



TAAS HUONOJA JA KULMIKKAITA OHJEITA MIKRO- POSTISSA.



Kolmas Kuno

Vaka vanha Väinämöinen
Elelevi aikojanjansa



REMA 85

Noilla Väinölän ahoilla
Kalevalan kankahilla



Noita syntyjä
syviä



Joit ei laula
kaikki lapset,
Ymmärrä yhet
urohot



VALMIS!



TUOSTA
NUIN!



Laulelevi,
virsiansä
Laulelevi,
taitelevi.



RIT, RIT, POP!
QWERT!
ZEEEEEE!
FIST!
FIST!



Ulos Viestit vierähtävät

ZIP! ZEEEEEE!
QWERT!
PIUU!



Kauas kuuluvi sanoma,

Väinämöisen laulannasta,
Urohon osoannasta,



Lauloi päivät
pääksytysten,



Yhytysten
yöt saneli



Viestit vierähti suvehen, Sai
sanomat Etelähän.



Olipa nuori Joukahainen,
Laiha poika Hesalainen



jatkuu...